Minami

VOL. II - NÚMERO 3 - INCLUYE CD-ROM

REVISTA INDEPENDIENTE DE MANGA Y ANIME

795 PTAS
4,78 EUROS

LA PELÍCULA, ENTREVISTA A LOS DOBLADORES...

POKÉMON™

CONTINÚA EL DOSSIER

Un repaso a MARMALADE BOY

La familia crece

FOX KIDS

Imagen de portada © Fox Kids ™

NOTICIAS - CLAMP - SHIROW - HENTAI - VIDEOJUEGOS - INTERNET - SHOJO - J-POP - OPINIÓN - YAOI - Y MUCHO MÁS



LA CURIOSA TEORÍA DE DARWING

Hace ya mucho (pero mucho mucho, para que os hagáis una idea, fue antes de Dragon Ball (porque sí, aunque no os lo creáis, el mundo existía antes de DB)), un tipo llamado Charles Darwing, que dedicaba sus horas muertas a observar y estudiar a los animales (el muy imbécil, pudiendo leer I"s con la mano izquierda para con la otra...), elaboró una curiosa teoría según la cual la naturaleza condicionaba la supervivencia de los seres vivos, quienes debían adaptarse a ella o morir (entendedlo, Evangelion aún no había visto la luz y por tanto el pobre Darwing no podía saber la verdad sobre todo eso).
Con el tiempo, dicha teoría demostró tener mucho de verdad (que no todo, no induzcamos a nadie a error, lo de Darwing es una teoría, no una ley), habiendo sido el punto de partida de numerosas investigaciones y estudios (no está mal para un tipo que nunca leyó a Shirow).
Pues bien, yo ahora postulo que con las publicaciones sobre manganime va a pasar tres cuartos de lo mismo. Mangas hay pocos, muy pocos de hecho, y revistas sobre manganime hay muchas, muchas muchas de hecho, así que la lógica indica que eso no puede mantenerse (claro que son muchas las ocasiones en las que se ha comprobado que la lógica no funciona en el mundillo), razón por la cual imagino que a lo largo del tiempo se realizará una selección.
La diferencia con lo de Darwing es que esta selección la realizarán los aficionados, no la naturaleza, y puesto que los aficionados por norma general no tienen mucho de "naturales", resulta difícil aventurar la línea que seguirá dicha selección, ¿qué será lo que a la gente le gustará? ¿Cuál será el criterio de supervivencia? ¿Será la calidad? ¿Será la comercialidad? ¿Será la presentación de novedades japonesas desconocidas aquí? ¿Será el análisis exhaustivo de lo llegado aquí? ¿Será una mezcla de varias cosas?
Ya digo, es bastante difícil saber qué es lo que quiere algo tan heterogéneo como el conjunto de los aficionados, así que me ahorraré cualquier elucubración. Pero el caso es que una... ¿revista?... ya ha caído (debe ser un castigo de Blas por habernos cogido las fotos de los dobladores de Marmalade Boy sin permiso), y eso que ni siquiera había empezado de verdad la guerra de revistas porque las nuevas todavía no habían aparecido.
Tampoco voy a divagar más, sólo que desde Minami esperamos con ansia el reto, porque lo cierto es que nuestro único rival real venía siendo Dokan, que no era verdadera competencia. Y lo hacemos con bastante confianza en nosotros mismos, ya que, pese a que la moda entre los guais y los de intelecto supuestamente superior sea meterse conmigo y criticar Minami (sólo cuando yo no estoy presente, claro, casualmente cuando aparezco nadie se atreve a decir nada (¿será porque nunca he perdido un combate dialéctico y tienen miedo de que los deje en ridículo?)), la realidad es que Minami sigue siendo la revista de manganime que más ha vendido en la historia del mundillo en España.
Y más ahora, que va a empezar a poner el póster aparte para no agujerearlo, que la imprenta va a mejorar por fin el papel (porque menuda mierda nos ha estado colando últimamente) o si no nos vamos a otra mejor, el CD ahora aparte de con el navegador también puede visualizarse a través de una página web que viene incluida que tiene todos los enlaces al contenido... Lo dicho, que Minami, por increíble que parezca, sigue mejorando.
Por último, quiero dedicar este número a los colaboradores de Minami, pues en realidad son ellos los que hacen posible que mes a mes esta revista vea la luz para vuestro deleite y disfrute. Y más teniendo en cuenta que sus condiciones de trabajo no han sido las adecuadas (tirón de orejas a los jefes supremos).
Ah, sí, sobre los rumores de la desaparición de Minami y tal... ya daré más datos, que ahora no sólo me he pasado de caracteres sino que son las 7 de la mañana y aún tengo que hacer la portada (¡¡y esto tiene que estar listo dentro de 2 horas!!).

You killed Kenny!! Bastard!!

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com



Minami. Abril del 2000

Dirección: María José Castro

Redactor Jefe: Lázaro Muñoz

Colaboran: Marc Ortiz, Santiago Tejero, gonzo, Alex Mateo, Alessandra Moura, Manuel Ortega, Matsuyama, Josema, Carlos Alejo, Petrus, Shinohara, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Spidei, Eva Díaz, Nuria Plasencia, Ozaki, Ohtahkiu, Ackmanu, Mike Sánchez, Minako, Lady Andromeda, Folken Fanel, Buffy, Yoshi, Miguel Romero, Guillermo March.

Maquetación: LM Software

Contenido del CD: Raúl Domínguez, José Garcia, Lázaro Muñoz

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Secretaria de dirección: Sonia García
Administración: Asun Castro, Luisa García, Sonia García
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Talleres Gráficos Soler S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución Tiendas Especializadas:
SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 933001022.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

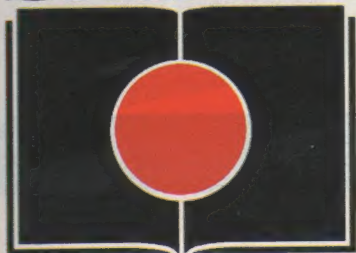
Minami
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 477 22 84
e-mail: minami@aresinf.com

Minami

año 2 - número 3

ÍNDICE

Para elaborar las *noticias* utilizamos, entre otras cosas, los datos que nos pasan de las editoriales, empresas y canales, así como los boletines informativos que a través de internet nos envían Daily Dreamers, ADAM, Mangaes y Mangacup.



Se ha formado un grupo de faneditores llamado "SADEL" (Sin Ánimo De Lucro). Formado por aficionados al manga (cómic japonés), su principal objetivo es poner al alcance del aficionado común tanto esas obras que no llegaron a su fin en su edición española como aquellas que muy difícilmente se verán aquí publicadas.

Con esta actividad no se pretende sacar beneficio económico a costa de evadir los derechos de autor. Los precios de venta al público cubren únicamente el gasto de impresión de los tomos, más otros añadidos (como el porcentaje exigido por algunos comercios y/o los derivados del envío por correo). Tampoco se tiene intención de competir con las editoriales; es más, la fanedición de la parte inédita de una obra ayuda a la venta de su correspondiente *stock* de números atrasados.

En cualquier caso, si alguna editorial decidiese continuar o traer a España alguna obra que previamente hubiera faneditado la SADEL, ésta se compromete a retirar de inmediato los ejemplares disponibles y a cancelar su actividad con respecto a dicha obra.

De momento, la SADEL está publicando obras de contrastada calidad, como **Maison Ikkoku** de *Rumiko Takahashi* o **Nausicaä** de *Hayao Miyazaki*. En el futuro se irá ampliando la oferta con títulos como **Ah! Mi Diosa**, **Ranma ½** o **Santuario**. Asimismo animamos a todos aquellos aficionados que editan manga por su cuenta y riesgo a que se unan a nosotros.

Además de vender por el tradicional sistema del correo, se tiene previsto distribuir los lanzamientos en las tiendas especializadas de las ciudades más importantes, como Madrid, Barcelona, Zaragoza, Castellón, Albacete, etc.

Existe información actualizada de los lanzamientos de la SADEL en los e-zines **Gokuraku** (http://www.gokuraku.org/fan/) y **Dreamers** (http://www.advance.dreamers.com/). También se puede solicitar información escribiendo a: Apdo. de Correos 26 - 28100 Alcobendas (no se aceptan cartas certificadas) o mandando un e-mail a la dirección sadel@teleline.es

Bueeeeno, vamos allá, y qué mejor manera de empezar que con la sensación del momento: **Pokémon**. Sí, porque en la entrevista que hicimos a los actores de doblaje nos enteramos de muchas cosas, como por ejemplo que a primeros de febrero ya estaban completamente dobladas tanto la película como la siguiente tanda de 52 episodios. Sobre la primera, la Warner ha confirmado que la fecha de emisión será el 14 de abril como muy pronto; respecto a la segunda, no sabemos cuándo emitirá Tele5 los nuevos capítulos (por cierto, supongo que ya lo sabréis todos, pero por si aún queda algún despistadillo, este canal cambió el día de emisión de **Pokémon** a los fines de semana, a las 9 y a las 12 de la mañana -es decir, antes y después del Club Disney-), pero sí sabemos cuándo lo hará la Fox Kids. Y la fecha elegida es... ¡el 31 de marzo! Sí, el 31 de marzo podremos disfrutar de una nueva tanda de episodios de la serie reina, su horario será de lunes a viernes a las 14:20 y a las 19:35, y los fines de semana a las 10:35 y a las 16:20. Pero, para los impacientes, en la semana blanca habrá un jugoso avance, lo que traducido al cristiano viene a decir que del 6 al 12 de marzo habrá episodios nuevos todos los días a las 10:35 y a las 16:20. Para terminar con la Fox Kids, decir que el domingo día 19, dí a del padre (aprovechad y cuando le hagáis el regalo y lo tengáis contento pedidle los números que os falten de esta vuestra revista favorita), a las 16:45 emitirá de un tirón la trilogía de las Secret Wars que es casi el final de la serie de **Spiderman**.

Hablando de estrenos, **Mononoke Hime** en los cines el 7 de abril. O al menos esa es la fecha que Buenavista ha dado, esperemos que no la cambien más. Se siguen sin saber nada de Filmax y por tanto de la peli de **Spriggan**.

Vamos con la otra plataforma digital, que como siempre para nosotros significa el canal Buzz. Dicho canal empezó a emitir el 22 de febrero **Arc the Lad**, una serie de fantasía heroica, a las 22 horas, sustituyendo por tanto a la breve **Generator Gawl** (comentada en este mismo número). Justo antes y justo después se mantienen **City Hunter 3** y **¡Estás arrestado!** respectivamente.



Como novedad de marzo, anuncian el estreno de **Harmagedon**, de *Katsuhiro Otomo* (sí, el de **Akira**), un largometraje de 135 minutos de duración dirigido por *Haruki Kadokawa* y con diseño de personajes del propio *Otomo*. El guión es del autor del manga original, *Shotaro Ishinomori*, un mangaka de la época de *Osamu Tezuka*, autor entre otras de **Ciborg 009**, y nos narra las fantásticas aventuras de la *Princesa Luna*, la heredera del trono de Transilvania, en su lucha para liberar el mundo y el cosmos de *Genma*, una fuerza malvada y violenta con gran poder de destrucción. Lo presentan en tres tandas, a saber los días 12, 19 y 26 siempre a las 23:00. Además, a las 0:30 podéis encontraros películas como **Samurai Shodown**, **Fatal Fury** o **incluso El puño de la Estrella del Norte**, estad atentos a la programación.

En los canales nacionales pocas novedades, sólo en Antena3 una serie llamada **Maco, la sirenita**, un título de 48 episodios emitidos a las 7:30 de lunes a viernes y basado en el cuento de *Hans Christian Andersen*.

Pasando a canales autonómicos, en Canal Sur están emitiendo **Capitán Harlock** a las 15:30 aproximadamente. Además, parece ser que este canal tiene los derechos de la serie **Transformers**, amén de haber anunciado la reposición de **Sailor Moon**.

Novedades en Arait Multimedia, y es que, aunque cuando yo escribo esto aún están negociando, para cuando lo leáis es posible que ya se esté emitiendo **Digimon**, una serie



de la Toei al más puro estilo **Pokémon** (en más de un sentido) en la que, a lo largo de sus más de 50 capítulos, podremos ver las aventuras y desventuras de siete niños que por esos azares del destino que tan bien vienen en las series de anime acaban en un mundo digital. Su misión es conseguir regresar, para lo cual deberán enfrentarse a los **Digimon** malos que tratarán de impedírselo. Por supuesto, contarán con la inestimable ayuda de los **Digimon** buenos. Una serie que está arrasando en Japón (donde ya se ha programado otra tanda de cincuentaytantos capítulos) y Estados Unidos, que traduce nuestro colaborador *Jaime Ortega* y que, si todo va bien, quizá veamos en un canal de ámbito nacional. Atentos a próximos Minamis (ya que también os contaremos el final de **Mint na Bokura** y os hablaremos de la nueva serie **Furi-Fuki**).

Otra noticia es que es definitivo que TV3, ETB y Canal Sur han adquirido **Card**

Captor Sakura, con lo que en breve podréis tenerlas en vuestras pantallas (si pertenecéis a Comunidades Autónomas que tengan dichos canales, claro). El caso de Canal Sur es un poco particular, ya que han cortado la emisión en espera de tenerla entera y poder emitirla de golpe.

Si pasamos a las editoras de vídeo de nuestro país, Manga Films no anuncia novedades significativas, simplemente las entregas correspondientes de las series o sagas que tiene en curso, amén de las ya anunciadas películas de **Lamu** o **Maison Ikkoku**.

Selecta Visión en cambio sí que anuncia su intención de tener lista para finales de mes **Harmagedon**, ya comentada antes. Por supuesto sin olvidar sus entregas mensuales de **Cowboy Bebop** y **Lain**.

Aparte de sus correspondientes entregas de **City Hunter 3** y **Utena**, Dynamic SK España anuncia su intención de incorporar a su catálogo los siguientes títulos: **Change! Getter Tobo, Otaku no Video, Kacho Ohji, Nazca, Top O Nerae! (Gunbuster), Video Girl Ai** y **Gasaraki**. Casi todas han sido ya comentadas en anteriores Minamis, por si queréis más información. Por supuesto, ellos mismos dicen que será prácticamente imposible traerlas todas, pero al menos están negociando.

Pasando a las editoriales, en el recuadro adjunto tenéis las de Planeta, y Glénat sigue con sus colecciones mensuales. Quien por fin tiene novedades es Norma, que anuncia su intención de publicar **The Dream Hunters**, un libro del genial Neil Gaiman ilustrado por el dibujante japonés *Yoshitaka Amano*.

Por cierto, para los interesados en el programa de radio de manga de Reus, ahí van los datos: Programa Otakamanga en la frecuencia 107.5 de Radio Jove-Reus todos los sábados por la mañana.

No llega a tiempo para su correspondiente sección, así que anunciar que *Mike Sánchez* vuelve a encargarse de la parte manga de **ExpoCómic**. Aunque el manga sigue estando muy marginado en dicho evento, *Mike* ha conseguido diversas proyecciones, amén de una sala propia para el karaoke (aunque, lamentablemente, esta vez *Lázaro Muñoz* no podrá presentarlo al estar ya comprometido con las jornadas de Jerez de la Frontera celebradas en las mismas fechas). También hemos oído algo de unas jornadas en Granada los días 11 y 12 de marzo, pero nadie nos ha pasado ningún dato oficial.

Por supuesto, si en el número anterior saludamos a nuestra competencia, en éste no podemos dejar de hacerlo con nuestra nueva hermana, **Más Manga**, revista que lleva nuestro conocido *Rafa Gallardo* en compañía de nuestra también conocida *Mae Fernández*. Acabo de hablar con *Rafa* y también tenía que terminar esta noche, así que os encontraréis la revista en las mismas fechas que ésta que tenéis en las manos. Ahí va un preview de su portada (hay algunos cambios, pero básicamente es así).



Se nos acaba el espacio, así que vamos rápido al extranjero. **H2** ha llegado a su fin en Japón... en la Shônen Sunday; en tomos se supone que será por el tomo 33 ó 34. Como todos sospechábamos Hi... se quedará con H... pero Hi... ganará el torneo del Kôshien (y el amor de H...). Para los interesados, Tonkam la editará en Francia.



RANKING SEGÚN ANIMEDIA, ENERO 2000

***Protagonistas Femeninas**			
1a	1165pt	Sakura Kinomoto	"Card Captor Sakura"
2a	337pt	Maron Kusakabe	"Kamikaze Kaitou Janne"
3a	299pt	Shaorin	"Mamotte Shugogetten"
4a	270pt	Lime	"Saber Marionette J to X"
5a	261pt	Ai Kaibara	"Meitantei Conan"
6a	253pt	Yukino Miyazawa	"Kareshi Kanojono Jijou"
7a	225pt	Yohko Dolores Yamamoto	"Soreyuke Uchuu Senkan Yamamoto Yohko"
8a	204pt	Elisis	"Edens Bowy"
9a	172pt	Creao	"Sorcerous Stabber Orphen"
10a	150pt	Rubette	"Gokudou-kun Manyuuki"
***Protagonistas masculinos**			
1o	571pt	Orphen	"Sorcerous Stabber Orphen"
2o	563pt	Conan Edogawa	"Meitantei Conan"
3o	341pt	Gokudou	"Gokudou-kun Manyuuki"
4o	249pt	Taikoubou	"Senkaiden Houshin Engi"
5o	205pt	Shaoran Lee	"Card Captor Sakura"
6o	204pt	Yorun	"Edens Bowy"
7o	143pt	Spike	"Cowboy Bebop"
8o	139pt	Roran	"Turn A Gundam"
9o	129pt	Arke	"Arke the Rad"
10o	124pt	Sakuya Oukouchi	"Kaikan Frase"

PLANETA DeAGOSTINI

SHIN SHUPPAN NO LIST - NOVEDADES MARZO

MANGAS

DRAGON BALL Serie Azul nº54 y 55
Akira Toriyama
48 páginas - 295 ptas.
Serie quincenal.

DRAGON BALL Serie Amarilla nº 150 a 153
Akira Toriyama
32 páginas - 195 ptas.
¡El final de la serie amarilla! (*NdL: ¿Para cuándo la verde?*)
Serie semanal.

MARMALADE BOY - LA FAMILIA CRECE nº11 y 12
Wataru Yoshizumi
64 páginas - 350 pesetas.
Serie quincenal.

***ONE PIECE* nº6**
Eiichiro Oda
80 páginas - 550 pesetas.

BIBLIOTECA MANGA

ARMS nº1 (de 7)
Ryouji Minagawa
96 páginas - 595 ptas.

DOCTOR SLUMP nº35 (de 40)
Akira Toriyama
88 páginas - 595 ptas.

I"s nº11 (de 12)
Masakazu Katsura
96 páginas - 595 ptas.

OUTLAW STAR nº6 (de 6)
Takehiko Ito
¡El último número de la serie más galáctica del autor de Ryu Knight!
96 páginas - 595 pesetas.

LAYLA Y REI nº6 (de 6)
Yu Kinutani
¡El último número de esta fantástica serie de ciencia-ficción!
96 páginas - 595 pesetas.

TOMOS

CAZADORES DE MAGOS vol. 3 nº 1 (de 3)
Satoru Akahori y Ray Omishi
Último número.
192 páginas - 1.200 ptas.
Carrot, su hermano Marron y las hermanas Chocolat y Tira son cazadores de magos: recorren el mundo para evitar que los magos y hechiceros abusen de sus poderes. Su enemigo más poderoso es el renegado Saj, que domina la poderosa magia de platino gracias a cinco gemas que ha colocado en diferentes lugares del mundo. Con estos tres números culmina la gran saga de los Cazadores de Magos, y todo ello con sorpresa final.

LA PRINCESA MONONOKE nº 1 (de 4)
Hayao Miyazaki
144 páginas - 1.200 ptas.
Color.
Tras acumular un éxito tras otro en sus producciones para la gran pantalla (como Porco Rosso, Mi vecino Totoro y muchas más), Miyazaki se destacó recientemente en Japón con una superproducción de anime titulada La princesa Mononoke. El éxito fue abrumador e inmediato. Ahora llega a la vez a nuestras pantallas y al papel impreso. Presentamos la adaptación de La princesa Mononoke en formato Anime Comic... el mejor formato para la mejor adaptación.

Y el mes que viene, más...

LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS

ALBACETE
LEGEND
C/ Francisco Pizarro 12. 02004- Albacete.

ALICANTE
ATENEO
C/ Portugal, 36. 03003- Alicante.

COMIX CITY SL
C/ Pascual Pérez 36, bajo. 03001- Alicante.

BARCELONA
ALIEN, EL 8º COLECCIONISTA
C/ Ali Bey, 10. Esq. Pso. San Juan. Barcelona.

ANTIFAZ CÓMIC
C/ Mayor de Gracia, 205. 28012- Barcelona.

CHUNICHI COMICS
Travessera de Les Corts, 283. 08014- Barcelona.

EL CATÁLOGO S. L.
Apdo. Correos 24.341. 08080- Barcelona.

FREAKS
C/ Ali Bei, 10. Junto Arco del Triunfo. 08010- BCN.

ILUROCOMIC
Pz. Granollers, 5. 08032- MATARÓ- Barcelona.

LIBRERÍA NEWTON
C/ Riera Alta, 8. 08001- Barcelona.

NORMA COMICS SABADELL
C/ Sant Antoni, 9. 08201 Sabadell (Barcelona).

TONKAM
Villarroel, 107. 08011- Barcelona.

TORPEDO COMICS
Rosend Nobas 13. 08018- Barcelona.

TOT D- JOX
República Argentina, 47. 08304- Mataró (Barcelona)

UNIVERSAL
Ronda de San Antonio, 9. 08011- Barcelona.

BURGOS
ARTE 9
San Julián, 5. 09002- Burgos.
Tel: (94) 720 40 52.

CÓRDOBA
ALA DELTA COMICS
C/ Antonio Barroso y Castillo nº6- 14006- Córdoba.

LA CORUÑA
ARTE 9
Ingeniero Comerma, 5. 15004- Ferrol (La Coruña).

NORMA CÓMICS
C/ San Andrés 122, bajo. 15003- La Coruña

LIBRERíA INOA
C/ Federico Tapia, 55 - La Coruña

AUXE CÓMIC SHOP
C/ Pastor Díaz, 4. 15006 - La Coruña

LIBRERÍA KOMIC
C/ San Pedro de Mezonzo, 34. Santiago de Compostela. Tel:.(981)593280

MADRID
AKIRA CÓMICS
C/ Finisterre 15. 28029-Madrid
www.akira-comics.com akira@akira-comics.com
En el anterior número publicamos una dirección vieja por error, esta es la buena. M: Barrio del Pilar

ATLÁNTICA CÓMICS
Plza. Mª Soledad Torres, Acosta nº2. 28004- Madrid

ARTE 9
Doctor Esquerdo, 6. 28028- Madrid.
Cruz, 37. 28012- Madrid.
Hilarión Eslava, 56. 28015- Madrid.

GENERACIÓN X
C/ Galileo, 14. Metro San Bernardo.
C/ General Pardiñas, 31.
C/ Fermín Caballero, 57.

MADRID COMICS
Silva, 17. 28004- Madrid.

OVIEDO
ARTE 9
Silla del rey, 5. 33013- Oviedo.

VALENCIA
IMÁGENES CÓMICS
C/ Pelayo, 18. 46007- Valencia.

IMÁGENES SHOP
C/ Ruzafa, 14. 46004- Valencia.

SANTANDER
CAPRICHO CÓMIC
Antonio Mendoza, bajo. Santander.

SAN SEBASTIÁN
ARMAGEDDON
Pza. Marcelino Soro, 2. 20011- S. Sebastián.

SEVILLA
ARTE 9
Bustos Tavera, 1. 41003- Sevilla.

NOSTROMO
Carlos Cañal, 24. 41001- Sevilla.

VALLADOLID
ARTE 9
Fray Luis de León, 19. 47002- Valladolid.

CASTILLA CÓMIC
C/ Arribas,7. 47002- Valladolid.
C/ Montero Calvo, 28.47001- Valladolid.

ZARAGOZA
LIBRERÍA SAGA
C/ Sta. Teresa 28. 50006- Zaragoza.

TAJ MAHAL
Juan Pablo Bonet, 16. 50006- Zaragoza.

Si tenéis noticias de nuevas librerías por favor hacédnoslo saber para que las incluyamos. Además, ante la avalancha de librerías que nos han llamado porque querían aparecer en el listado de la mejor revista de manganime del mercado nos hemos visto obligados a quitar teléfonos y direcciones de internet para dar cabida a cuantas más tiendas mejor.

VENTAS

Aquí tenéis la lista de ventas de cómics y manga (en realidad todo es cómic, pero creemos que así os resultará más fácil haceros una idea) de enero del 2000 de la tienda Akira Cómics de Madrid:

Top 10 USA		Top 10 Manga	
1º.- Battle Chasers nº4	100%	1º.- Ruroni Kenshin nº2	100%
2º.- Danger Girl nº3	90%	2º.- I"s	91%
3º.- Crimson nº8	88 %	3º.- Marmalade Boy T. nº8	82%
4º.- Siempre Vengadores nº4	85%	4º.- Libros Neko: Pokémon	79%
5º.- X-men nº45	85%	5º.- DB Amarilla nº146	71%
6º.- Daredevil nº4	81%	6º.- Dragon Ball Azul nº53	65%
7º.- Spawn nº68	75%	7º.- Lodoss War nº6	63%
8º.- Patrulla-X nº46	72%	8º.- Marmalade Boy CB n7	59%
9º.- Spiderman:Romita nº12	69%	9º.- Detective Conan nº12	55%
10º.-Spiderman nº4	68%	10º.- Laya y Rei nº7	47%

Y, para que podáis comparar entre distintas ciudades, aquí va la lista del mismo mes de la librería Legend de Albacete:

Top 10 USA	Top 10 Manga
1º.- Battle Chasers	1º.- I"s
2º.- X-Men	2º.- Marmalade Boy Tomo
3º.- Crimson	3º.- Ruroni Kenshin
4º.- Patrulla X	4º.- Layla y Rei
5º.- B. Marvel Vengadores	5º.- Dragon Ball Amarilla
6º.- Daredevil	6º.- Dr. Slump
7º.- Siempre Vengadores	7º.- Kurogane
8º.- Predicador	8º.- Akira
9º.- Spiderman	9º.- Adolf
10º.- Thor	10º.- Detective Conan

INTERNET

CÓMICS Y MANGA

1.000 EDITIONS (pósters):
www.readysoft.es/home/1.000.editions

DUDE CÓMICS: draven@netcom.es

EDICIONES B: www.edicionesb.es

EDICIONES EL JUEVES: www.eljueves.es
el.jueves@bcn.servicom.es

EDICIONES LA CÚPULA:
www.lacupula.com lacupula@lix.intercom.es

GLENAT (en francés): www.glenat.com

MANGA FILMS: www.mangafilms.es
manga@mangafilms.es

NORMA EDITORIAL: www.norma-ed.es
norma@norma-ed.es

PLANETA: www.planetadeagostini.es

SALÓN DE MADRID (EXPOCÓMIC):
www.dreamers.com/expocomic
demunck@datalogic.es

SAMURAI EDICIONES:
samurai@samurai.es

SELECTA VISION (OTAKU VISION):
www.selecta-vision.com/otaku
info@selecta-vision.com

UNDERCÓMIC: www.undercomic.com

CLUBS Y ASOCIACIONES

ASOCIACIÓN ADAM: www.adam.eu.org/es
adam-es@iname.com

Asociación Juvenil NEO ATLANTIS:
www.members.tripod.com/~NeoAtlantis
(Jornadas de manga de Madrid)
neoatlantis@iname.com
Club Manga de Igualada(BCN):
www.clubmanga.webjump.com
clubmanga@usa.net

Escuela de Artes Visuales de Madrid:
a.artesvisuales@mad.servicom.es

EXPOCÓMIC (Salón de Madrid):
www.dreamers.com/expocomic
demunck@datalogic.es

FICOMIC (Salón de Barcelona):
www.lanzadera.com/ficomic
ficomic@mx3.redestb.es

TOMODACHI: tomodachi@tomodachi.ml.org

Asociación SHINSEN: shinsen@lettera.net

REVISTAS Y FANZINES

HENTAI: hentai@aresinf.com

DOKAN: dokan@aresinf.com

LOADING: loading@aresinf.com

MINAMI: minami@aresinf.com

CANALES DE RADIO Y TELEVISIÓN

ANTENA3: www.antena3tv.es
jalbert@antena3tv.es

CANAL SUR: afmillan@sistelenet.es

CANALPLUS: www.cplus.es

HYAKUTAKE(La 2): hyakutake@rtve.es

MÁS ALLÁ DE LA VIÑETA (Radio):
http://comradio.com madlv@hotmail.com

TELE 5: oinf@telecinco.es

TELEMADRID: correo@telemadrid.com

TV3: rrpp@tcv.es

TVE: www.rtve.es

Por Miguel Romero Gamarra

unicómic 2000

24 25 y 26 de Marzo

Durante los días 24, 25 y 26 de Marzo se celebrarán en Alicante las II Jornadas del Cómic de la Universidad de Alicante, llamadas Unicómic 2000.
Aunque la presencia del manga en las mismas no va a ser excesiva, es un encuentro interesante teniendo en cuenta que al fin y al cabo el manga también es cómic.
Como incentivo, parecen estar confirmados los autores Gary Frank, Manel Fontdevilla, Albert Monteys y Mateo Guerrero. Parece que hay algunos más a punto de caramelo pero a día de hoy no se tiene más información. Como nuestro próximo número aparecerá cuando estas jornadas hayan terminado, recomendamos visitar la página web *www.dreamers.com/unicomic*, en la que los organizadores irán actualizando cualquier novedad que pudiera surgir.

Aunque todavía es pronto, ya tenemos constancia de que se están montando las Paletojornadas de Alcázar de San Juan, las Jornadas de Manga y Anime de Madrid y unas Chibijornadas en Sevilla. Os iremos informando conforme nos vayan pasando las fechas concretas y los distintos programas de actividades.

Los dias 17, 18 y 19 de Marzo se celebra también Expocómic en Madrid, pero como de costumbre dicho evento tiene una pésima publicidad y no nos ha llegado ningún dato al respecto.



PROGRAMA DE ACTIVIDADES

VIERNES 17 DE MARZO

15:30.- Inauguración
-inauguración de la exposición de Kiyosu
-inauguración de las salas de vídeo
19:00.- mesa redonda, preguntas y respuestas
Noche: Karaoke, playback y música de anime
Todo el día: películas, stands, taller, exposiciones

SÁBADO 18 DE MARZO

17:45.- Exhibición de artes marciales
Noche: karaoke, playback y música de anime
Todo el día: películas, stand, taller, exposiciones

DOMINGO 19 DE MARZO

10:00 a 20:30: películas, stands, taller, exposiciones
17:00.- mesa redonda: preguntas y repuestas
20:30.- Clausura

PELÍCULAS

VIERNES 17 DE MARZO

SALA 1:
17:00.- Kaze no Tani no Nausicaa
19:00.- Slayers, the Movie
20:45.- City Hunter 97
22:00.- X

SALA 2:
17:00: Sailor Moon S.S.
18:20.- Fushigi Yuugi
19:00.- Magic Knight Rayearth
22:00.- Perfect Blue

SÁBADO 18 DE MARZO

SALA 1:
10:00.- Shin KOR
11:45.- Bakuretsu Hunters
12:30.- Maison Ikkoku Movie
14:30.- Slayers Return
16:15.- Tenchi Muyo in Love
20:15.- Otaku no Video
22:00.- The End of Evangelion
00:00.- Golden Boy

SALA 2:
10:00.- Fushigi Yuugi
12:00.- Video Girl Ai
14:00.- Mimi wo Sumaseba
16:00.- Akane y sus hermanas
17:30.- Gasaraki
19:30.- Rurôni Kenshin
00:00.- Dragon Pink

DOMINGO 19 DE MARZO

SALA 1:
10:00.- Slayers Great
11:30.- Slayers Excellent
12:00.- Slayers Special
13:00.- Tenchi Muyo (Manatsu no Eve)
14:30.- Varios (Sakura, Sailor Moon, anuncios, etc.)
15:30.- Bastard!
18:00.- Marmalade Boy, la película
18:45.- Bakuretsu Hunter (4 últimos episodios).

SALA 2:
10:00.- Fushigi Yuugi (OVA)
12:00.- Dragon Half
13:00.- Vídeos de anuncios japoneses, etc.
13:30.- Ranma (OVA)
14:30.- Utena
16:45.- Black Jack
18:15.- Lodoss to Senki

CONFIRMADAS LAS PRESENCIAS DE VANESSA DURÁN Y LÁZARO MUÑOZ

ENCUENTROS CON EL MANGA Y JAPÓN EN VIGO

Las primeras Jornadas de manganime en Vigo, o mejor dicho, los "Encuentros con el manga y Japón" que tuvieron lugar del 3 al 5 de Enero del 2000 en Vigo se celebraron en el centro cultural do Calvario, del cual se habían destinado para las Jornadas la sala principal de actos y la sala de proyecciones. En ella tuvieron lugar diferentes actividades como el karaoke, exposiciones, el torneo de Tekken 3, las mesas redondas, la degustación de comida japonesa, etc.
En lo referente a las proyecciones hubo bastantes cambios de última hora y se quedaron sin ver cosas como el cap. 95 y la OVA 4 de Kenshin, pero aún así la asistencia de público fue notoria.
Las mesas redondas fueron escasas y no aportaron grandes conclusiones en las que poder meditar, pero fue un buen momento para acercar a la gente la verdad sobre el manganime. Sobre todo porque las charlas iban precedidas por una proyección de la serie en la que se iba a basar el coloquio. Se habló sobre, cómo no, las polémicas suscitadas por Marmalade Boy y Pokémon. En esa mesa redonda hubiera estado bien que alguno de los que apoyan esas críticas hubiera asistido.
El concurso de Tekken fue bastante concurrido y con una asistencia de público elevada (vamos, que la gente sólo iba a gorronear Playstation).
Lo que salió de lo habitual y gustó mucho a los asistentes fue la degustación de comida japonesa, que consistía en unas pequeñas raciones para cada uno de udón (sopa de fideos) y galletitas de arroz.
Un aprobado largo para la gente de ADAM-Vigo, pero evidentemente se puede mejorar.

Fukuy y Buffy

WATARU YOSHIZUMI

Al principio, muchas aficionadas confundieron a *Wataru Yoshizumi*, pensaban que era autor, pero no es para menos, de hecho, ese nombre es de chico, y os diré más aún, ella se lo ha buscado, ya que es un seudónimo. Parece que es una práctica bastante común en Japón: previendo que pudieran llegar a ser famosas, muchas dibujantes prefieren utilizar un nombre falso. ¿Tan seguras están de que serán famosas? ¿Dónde se ha quedado la modestia? Bueno, también una razón muy simple, puede ser simplemente que sean demasiado tímidas para usar su nombre real. Si a eso le añadimos que en los créditos finales del anime (aquí en España) ponen *Yoshimizu*, pues vaya lío, ¿no? Aún así, aunque esta autora en particular se confiesa tímida, tranquila y hogareña (sus amigas la comparan con *Miki*), con sus *free talks* e historietas particulares nos cuenta bastantes cosas sobre ella. Incluso que su nombre se parece al de la protagonista de **Mint na Bokura**: *María*, así que, no creo que sea muy complicado deducir que se llame en realidad *Mari* o *Mariko*.





Tras varias cábalas sobre su posible cumpleaños, lo descubrí (y me di cuenta de que me había equivocado) al final de la novelita de **Marmalade Boy** en una chibi-ficha personal suya. Nació en Tôkyô un 18 de junio de 1963, así que este verano pasado cumplió los 36 añitos de nada, ¿qué no pensabais que fuera tan mayor? Buee, tampoco creo que sea para tanto, es una autora consagrada y creo que otras autoras como ella rondan por ahí, por ahí, y la mayoría solteras (*Naoko Takeuchi* sólo tiene 2 años más que ella, por ejemplo). Por lo tanto, es géminis (como *Yuu*) y su grupo sanguíneo es A, como el 80% de las japonesas. Estudió en la prestigiosa Universidad Pública de Hitotsubashi aunque ni idea de qué, pero el acceso a la misma es bastante difícil, así que, es una de tantas "cerebritos" de Derecho, Económicas o Literatura (¿como *Meiko*?).
Aunque asiste a diferentes convenciones para firmar autógrafos, no la he visto fotografiada últimamente en las Ribon, las únicas fotos que he conseguido son dos de 1991, pero, ahí las tenéis. ¿Que tampoco es tan guapa? Vale, ¿y qué? Es verdad que está mucho más mona cuando se autocaricaturiza en sus historietas, está muy graciosa e incluso nos presenta a sus padres (muy japos, ¿no? Su padre, con gorrito y parece que lleva la típica cámara y su madre, muy discreta y con gafas), nos habla de su hermana y de sus sobrinas (*Aya* de unos 12 años y *Lisa* de unos 7) que se fueron a vivir, hace un par de años, a Nueva York.
Recopilando todo lo anterior, podemos deducir que si debutó con **Radical Romance** en 1984, acababa de cumplir los 21 años, empezó **Handsome na Kanojyo** con 25 y se consagró con **Marmalade Boy** a los 29. Si lo pensáis bien, ser millonaria a los 30 no está nada mal, ¿que no es tan ricachona? Bueno, algo debe serlo si le da para vivir de esos dibujitos. Y lo más curioso, que ya acercándose a los 40, sea capaz de transmitirnos sentimientos de chicas de 13 años, ¿en qué estará pensando? Si tuviera hijas, lo entendería, o quizá coja a su sobrina como modelo para todas sus paranoias que tanto nos hacen reír. Creo que, a estas alturas, ya sabéis lo que le gusta el tenis y, bueno, para ser sinceras, parece que todo tipo de deporte como el fútbol (o más bien el jugador del Manchester United marido de la *Spice Vicky* (*NdL: Se llama* David Beckham, *y es famoso por sus niñerías en los partidos. Mujeres, cuánta incultura...*)), el baloncesto (que introduce en su última obra) y el golf aunque no suele tener tiempo para practicarlo y apenas verlo -sobre todo, si no sabe descodificar el canal satélite-. Reconoce como hobbies propios el viajar, ir de compras y el *sashimi* (pescado crudo), su comida favorita es el pingu de frutas (¿?), su actor favorito es *Yasuhiko Akasaka* y dice que es capaz de cantar "*Clarinetto-wo kowashi-chatta*" en francés. Para todas las amantes virtuales, tiene e-mail, pero, claro, no nos lo da y menos si le tiene miedo a ese mundillo donde te pueden engañar, estafar y vete a saber qué más, y es que donde haya un fax o el correo normal, que se quite todo lo demás. Parece que sigue utilizando los buscas (que tan de moda se pusieron aquí en un momento dado) y que incluso las fans que le envían su número personal reciben un mensajito sorpresa. Y es que, si da su dirección (de la editorial, por supuesto), es para contestar, y os garantizo que así lo hace. Un aficionado de aquí le escribió (en inglés) y en un par de meses recibió contestación (también en inglés) con autógrafo y regalitos incluidos, ¿verdad, *Mak*? Así que, aunque os animéis a escribirle cuatro líneas, las miles de lectoras que compráis **Minami**, quizá no podáis recibir esa cartita tan deseada de vuestra autora favorita, pero sí, que se decida a venir a visitarnos a algún salón. Además, le encantan las pegatinas esas con las fotos de las aficionadas y si le contáis todas las cosillas que se están haciendo en España, seguro que estará encantada. ¿A qué estáis esperando? Ahí la tenéis de nuevo, por si no os pillasteis la **Minami2000** correspondiente:

T 119-0161
Kanda Yûbinkyôku, Shueisha
Ribon, Yoshizumi Wataru
Tokio, JAPAN

¿Qué más le gusta? En **Handsome na Kanojyo** nos cuenta todas las películas y series que le impresionaron, pero como de eso hace casi 10 años, creo que queda algo desfasado nombrarlos aquí. Pero entre ellas estaba **Corrupción en Miami**, **Top Gun** y cosas por el estilo. Prefiere los Tetris y las

gameboys a los juegos de la super famicon o los RPG. Le encantan los peluches, ¿y a quién no? Los frutos secos (en Japón son muy caros, ¿por qué no le enviáis algún paquetito de cacahuetes por ejemplo), sobre todo el cramberry (¿y ezo ké é? Buscando en el diccionario... arándanos agrios) y su bebida favorita es un cóctel de zarzamora, pomelo y vodka. De música, le van los *Dream come True*, *Minami Saori* y cosas por estilo, supongo (vale, no tengo ni idea). Seguramente mi amigo *Yoshi* se encargará de sacarle pegas a esta autora imperfecta pero a mí me gustaría resaltar cómo ha evolucionado, es increíble la diferencia entre su **Radical Romance** (más parecido a **Bésame Licia**) y **Mint na Bokura**. Aparte está, claro, la maestría con la que mueve a sus personajes con un argumento de lo más inverosímil y lo traspasa a una realidad de lo más cercana, cotidiana y real que te puedas imaginar. Porque lo del intercambio de parejas de los *Koishikawa* y *Matsuura*, lo de *Noel* que se "disfraza" de chica para ir al mismo colegio que su gemela, no es de lo más corriente, pero lo importante aquí parece que son, en un entorno algo especial e incluso irreal, los sentimientos de sus protagonistas y por eso, quizá, ese es el secreto de porqué llega a conmovernos.

"Hace mucho tiempo que anhelaba hacer un libro de ilustraciones. Siempre pensé que me gustaría publicar algún día uno, pero cuando me lo propusieron, no tenía buenos dibujos. Tuve que poner algunos a la fuerza porque no me daba tiempo a hacer más. Creía que no tenía trabajos demasiado buenos y que era presuntuoso realizar este libro. Aún así, me alegro de poder haberlo hecho y guardo muy buenos recuerdos de ello. Creo que puede servir como conmemoración y, para mí, como reflexión para el futuro (me hace dar cuenta de mi inexperiencia y me da ánimos para seguir mejorando). Sin embargo, estaba por aquel entonces dibujando Marmalade Boy*, los* Furoku*, los diseños de personajes para el anime, así que me resultó bastante complicado porque no tenía apenas ganas. También tuve problemas con algunas ilustraciones originales ya que se decoloraron por culpa de unos tubos fluorescentes en una exposición y quedaron muy oscuras, así que, el técnico de imprenta tuvo que pintarlos de nuevo. También me hubiera gustado escribir alguna historia nueva pero no daba abasto con tantas cosas, así que me dediqué a lo mismo de siempre. Y como no me quedaba apenas tiempo, se me quitaban las pocas ganas que tenía para hacerlo. Aunque, eso sí, recibí encantada la propuesta pero no pude dedicarme con tranquilidad a ello. Ojalá hubiera tenido más tiempo, sólo lamento eso. Es una pena pero ya no tiene remedio y como no se puede hacer nada, me doy más ánimo para seguir. A propósito, perdonadme si no hago más que decir tonterías. Soy feliz, creo que he conseguido hacer un buen libro. Muchas gracias a todos los lectores que lo hayan comprado. ¿Qué ilustraciones os han gustado más? Me encantaría escuchar vuestras impresiones."*

Wataru Yoshizumi

Wataru Yoshizumi-sensei, autora original de *Marmalade Boy* publicado en la Ribon dijo que "*quería escribir sobre una familia complicada, que los padres se hubieran separado e intercambiado parejas, aunque siguieran teniendo buenas relaciones*" *Miki* y sus amigos viven en Tôkyô, ¿quizá por el oeste donde hay amplias zonas verdes? *"Bueno, no los he localizado en ninguna zona en concreto, pero la biblioteca donde se ven* Natchan *y* Meiko *está basada en la de la Universidad Hitotsubashi. A mí también me gustaba mucho ese lugar"*. *Yoshizumi-sensei* ha estudiado su carrera en esa Universidad. *"El nombre de* Miki *se me ocurrió por la modelo* Miki Yoshida*. Me pareció un nombre precioso. Además, mucha gente cree que me parezco a la protagonista, aunque yo no lo creo"*.
Cuando empezó el anime, aunque estaba muy ocupada con el guión, le pidieron consejo para los nuevos diseños de personajes. Eso le hizo muy feliz. *"Cuando pude ver el primer capítulo, me impresionó muchísimo, habían sido muy fieles al manga y el dibujo quedó genial"*. Cuando no había terminado todavía el argumento, empezó la animación en la televisión, por eso hay capítulos inéditos. *"Me impresionó mucho el capítulo 23, cuando todos se van a la playa. En particular, la escena en la que hablan* Ginta *y* Arimi *y cuando* Yuu *le confiesa a* Miki *lo de su padre. En el manga, se lo confiesa en un viaje escolar. Creo que esas escenas están mucho mejor que en el manga. Y el dibujo también era genial"*. En el anime hay nuevas imágenes, como la del profesor que tiene buenas intenciones. *"Creo que en el futuro incluiré más cosas de ese tipo así que animad el amor que hay entre* Miki *y* Yuu*. Me refiero en el manga, claro (jeje)"*.

BIBLIOGRAFIA

Radical Romance "u
Heart-Beat "latido d
Another Day "otro día
Tenshi to Bôken "ánge
Cuartet Game
Handsome na Kanojyo
tomos
Reo's Diary "el
HK Bangaihen Kenji "c
HKanojyo
HK Bangaihen Osamu "capítul
HKanojy
Green Age "la juventud
Go Go Kenji-kun, "a
From Wataru to You
Marmalade Boy "el
octubre 1995, 8 tomos.
From Wataru to You II" de
Mô Hitotsu no Marmalade "
Mô Hitotsu no Marmalade II "más sobre Marma
de *MBoy*
Kimi shika Iranai "sólo
Free Talk Special "ch

MARMALADE BOY

Actualmente a *Wataru Yoshizumi* está claro que ya no se le puede tratar como a una aficionada, porque ya tiene mucha experiencia en el tema. Después de 4 obras importantes (**Handsome na kanojyo**, **Marmalade Boy**, **Kimi shika iranai** y **Mint na bokura**) y varias historias, historietas, viñetas y otros en su haber, aparte de las 3 animaciones correspondientes respectivamente a **Marmalade Boy**, la serie, la película y también la OVA de **Handsome na kanojyo** (anterior a las otras dos), debemos admitir que *Yoshizumi* es, sin duda alguna, una maestra, y que pasa a formar parte del privilegiado grupo de autoras japonesas mundialmente conocidas, junto con, por supuesto, las reinas del manga *Naoko Takeuchi* y *CLAMP*.
Dentro del panorama mundial, *Wataru Yoshizumi* empezó a darse a conocer, como ya sabemos muchos de nosotros, con el anime de **Marmalade Boy**, a pesar de que ya se podía comprar el manga en muchas tiendas repartidas por todo el globo. Aquí en España llegó por esos lares del año 93-94 aproximadamente, así que nos llegaron a la vez los mangas y el *merchandise* de la serie, aunque por aquel entonces, al no ser demasiado conocida, tan sólo se encontraban las colecciones de tarjetitas (*pp card*, *hero collection*...) (*NdL: Bueno, yo recuerdo algunos artículos en unos pocos fanzines, aunque fue algo meramente testimonial*).
Pero **Marmalade Boy** no se conformaba con quedarse reducida solamente a un grupo de mangas y un montón de tarjetitas bien guardadas en un cajón o en un bonito álbum. Quería marcar la diferencia, crear a un grupo de seguidores para que la ensalzaran y la hicieran popular. Finalmente lo consiguió. La serie de televisión hizo que muchos aficionados se interesaran por la autora, y se atrevieran a leer el manga e incluso a comprarse otras obras. Su estilo era limpio, delicado, y, a pesar de ser puramente shojo, llegó a gustar tanto a chicos como a chicas de todo el mundo. Y si en el resto del mundo afectó de esta manera, llegando a convertir a *Yoshizumi* en casi una diosa del manga, imaginaos en su país de



origen. A partir de entonces se empezó a generar todo tipo de *merchandise*. En la revista que dio origen a la historia (Ribon) no paraban de sacar dibujos, libretitas y un montón de curiosidades por las que nosotros mataríamos y que ellos te regalan con solo comprar la revistita, de unas tropecientas páginas y tirada de precio. Además de esto, el anime generó todavía más *merchandise*, tarjetas, estuches, agendas, muñecos, videojuegos, CDs, etc. Aparte, la serie contaba con el apoyo de la propia autora, la historia alternativa surgió de ella misma, así como los diseños para algunos personajes que iban a ser diferentes al manga. Se podría decir que la autora hizo en el anime unos cambios de los que estaba orgullosa, porque así hacía evolucionar los personajes a su manera y les daba un toque más real en algunos sentidos (por ejemplo, en el manga *Miki* no intenta ni siquiera salir con nadie más que con *Yuu*, mientras que en el anime, a pesar de que quiere a *Yuu*, sale con *Kei*, lo cual lo convierte en algo más real), mientras que en otros le quitaba realidad (¿quién se va a creer que todos acaben tan felices y contentos con la de líos y personas que se meten por en medio?).
Además de todo esto, también aprovecharon el tirón de **Marmalade** y su historia alternativa para sacar una edición de la serie, que sería recopilada en forma de novela, con un total de 10 tomos, escritos por *Yumi Kageyama*, con supervisión e ilustraciones de la pobre *Yoshizumi*.
Actualmente *Yoshizumi* está muy bien considerada, y no le falta trabajo. Ahora acaba de terminar **Mint na Bokura**, con lo cual sólo quedan unas cuantas preguntas que formularse. Teniendo en cuenta la de dibujos que debe hacer para el *merchandise* que ella misma y la Ribon generan, ¿esta mujer hace algo más aparte de dibujar o cosas relacionadas con eso? ¿Duerme? ¿Come? ¿Va al lavabo? ¿Sacará el tiempo de debajo de una piedra? Las respuestas a estas preguntas y mucho más, después de la publicidad ^_^.

Al ser **Marmalade Boy** uno de los temas de portada de este número de **Minami**, rápidamente surgieron las tres personas que se encargarían de currarse los artículos: *Chiisai*, *Nissy* y un servidor, *Mak* (que nada tengo que ver con cierta película donde el protagonista, de mi mismo nombre, era una especie de tortilla extraterrestre). Pero claro, en cuanto una serie se convierte en un gran éxito en nuestro país, poco tardan las editoriales a sacar sus especiales, sus estudios, dossieres y demás sobre el tema, y los pocos que tengan el lujo de poder considerarse (más o menos) expertos sobre la serie o su autora terminan escribiendo sobre lo mismo una y otra vez. La verdad es que no mentiría si dijera que estoy algo cansado ya del tema. Detrás de nuestra triada recaen ya tres especiales, un fanzine monográfico, así como mucho más trabajo relacionado

con el tema, y eso da lugar a que, por mi parte, sea ya una monotonía volver a hablar de **Marmalade Boy**, repasar por enésima vez sus personajes, sus momentos más importantes, sacar el CD de su caja y volver a escuchar su música, pues si una cosa he necesitado siempre, es trabajar con la banda sonora de la serie sobre la cual estoy escribiendo de fondo. Pero sería egoísta por mi parte renegar de **Marmalade Boy**, el origen y razón por la que he llegado hasta aquí. Puede que tarde o temprano lo hubiera conseguido, pero, una reacción en cadena que empezó por una mala traducción que hice del primer tomo para unas amigas me ha abierto las puertas a un mundo que, hasta hace poco, para mí era muy lejano, como un sueño.
Pero dejemos de hablar de mí mismo, y centrémonos en el porqué la cosa ha llegado hasta aquí. En mi modesta opinión, serian muchas las series con potencial para triunfar aquí, pero un montón de problemas, empezando por las distribuidoras, y terminando por nuestras intolerantes televisiones, han hecho que pocas llegaran. Y **Marmalade Boy** es una de las que llegó. Todavía hay gente que, mediante crítica destructiva, se pregunta qué tiene para merecerse el puesto que le ha sido adjudicado. Yo creo que es su sencillez, mezclada con la novedad de un tipo de anime que nunca se había visto mucho por aquí. Y la relaciono a veces con series de imagen real al estilo "**Compañeros**" o "**Al salir de clase**". Simplemente retrata la vida de unos jóvenes, sus ilusiones, sus amores y su problemas, y eso es lo que hace que la gente se sienta identificada con ella. Esto y un poco de marketing pueden hacer que algo como **Marmalade Boy** suba hasta los más altos índices de audiencia. Y no es cuestión de suerte, estoy seguro que si se trajeran más series del mismo estilo, hasta **Marmalade Boy** podría quedar en evidencia ante tal cantidad de anime del mismo tema. Es sólo cuestión de cantidad, a veces, lo escaso es doblemente apreciado, y esa fue una de las razones por las que triunfó en España.
El humor también hizo de **Marmalade Boy** un éxito, así como las situaciones extrañas que nos propicia *Wataru Yoshizumi*: un intercambio de parejas, pero todas viviendo en una misma casa, y sus dos hijos, que terminan enamorándose el uno del otro. El chico, *Yuu*, es el típico chico guapo, tímido y buenazo, y la chica, *Miki*, es el prototipo de protagonista algo tontorrona aunque con un gran corazón. Creo que también influyó la variedad de personalidades de los otros personajes. ¡Ah! Y no podía faltar el pringado de la serie, *Rokutanda*, aunque también tiene su legión de fans por ahí escondida.
Pero todo lo bueno se acaba, y **Marmalade Boy** también tuvo un final. No fue como **Dragon Ball**, la cual alargaron hasta convertirla en un triste pastiche de lo que una vez fue y pudo haber sido. **Marmalade Boy** terminó, y no fueron pocas las personas que andaron como locas, pidiendo una segunda parte, una continuación que nunca ha existido sino en unos cuantos fanfics. Y creo que debería ser así. Es más, **Marmalade Boy** ha muerto, y tenemos que dejar paso a muchas más series para, un día, recordar con nostalgia el anime que nos tuvo ilusionados en nuestra juventud (Diox, me estoy volviendo cutre por momentos ¡ayuda! :P).
Tenemos que intentar que lleguen más series como ésta, a ver si se repite el fenómeno. Y la verdad es que no hay pocas, ya hablé hace unos números de **Kodomo no omocha**, en mi opinión una digna sucesora, y con bastantes puntos en común. Y muchas otras que se están estudiando, aunque las televisiones rechacen muchas de ellas. Y tenemos que luchar contra lamentables actos como el de la TAC (Telespectadors Associats de Catalunya), los miembros de la cual, en un ataque sin bases, desinformados y con una ignorancia que sólo nosotros sabemos, intentó destrozar **Marmalade Boy** y cancelar su emisión. Pero, eso sí, siempre con educación, y con astucia e inteligencia, pues son nuestras únicas armas en su contra.
Y no puedo dejar de recomendaros las otras obras de *Wataru Yoshizumi*, **Kimishika Iranai** (**Solamente tú**) ha sido publicada por Planeta DeAgostini, y hay otras, como **Hansamu na kanojyo**, la duración de la cual hace difícil su publicación, o **Mint na bokura**, recién acabada en Japón, y una de las series que podría ser publicada pronto. Mientras tanto, esperemos que las autonómicas emitan **Card Captor Sakura**, una digna sucesora, que ya ha tenido bastante éxito en Canal Sur 2 (si mal no recuerdo fue uno de los programas de máxima audiencia en su emisión).
Pero no voy a dejar de escribir sobre **Marmalade Boy** o su autora, *Wataru Yoshizumi*. Aún tengo algunos proyectos rondándome por la cabeza, y, si he de decir la verdad, no es sólo por mí, sino que el público sigue pidiendo más de lo mismo, y no me importa si tendrá que ser en revista, fanzine o en página web, ya lo hicimos una vez, fue un éxito rotundo, y podemos volver a hacerlo, sólo por la ilusión del agradecimiento del público por nuestro (si ánimo de lucro, no como otros) trabajo desinteresado.
Y para despedirme, me gustaría utilizar una frase que, aun y no ser mía, se ha convertido ya en clásica: **Marmalade Boy** ha muerto, ¡viva **Marmalade Boy**!

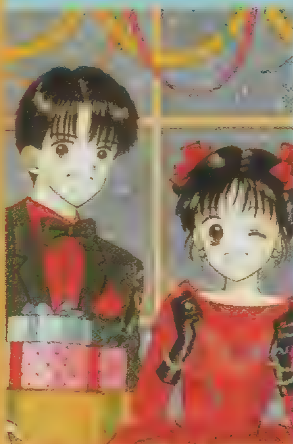


LIBROS DE ILUSTRACIONES

Dos fueron los *art-books* editados sobre **Marmalade boy**: el libro de ilustraciones de *Wataru Yoshizumi*, del que ya se habló en el nº0 de **Minami2000**, que contiene las ilustraciones de la autora para el manga y también algunas de **Hansamu na kanojyo**, su obra más larga, y el segundo, que vamos a repasar ahora: El **Koi no style book** (algo así como "el libro de estilo del amor").
Salió a la venta el 3 de junio de 1995, editado por Shueisha, y al módico precio de 1000 yens (poco más de mil quinientas pesetas). Tiene 104 páginas, la mayoría de ellas a todo color, y, cómo no, es imposible de encontrar. Si el otro libro se dedicaba íntegramente al manga, éste nos habla del anime. Al haber salido después de hacer la película, ésta tiene su apartado en el libro. Te explica (en japonés, claro) los momentos más interesantes de la misma, e incluye una entrevista con *Mariko Kôda*, la dobladora de *Miki*, *Ryôtarô Okiayu*, quien dobla a *Yuu*, e *Hiromi Seki*, la productora de la serie. Lo mismo con la serie que con la película: se evocan los momentos más interesantes, separados por temas, y se dedica una parte a hablar de cada personaje, y las relaciones de amor entre ellos. Finalmente, tiene un par de páginas con distintas imágenes de merchandise sobre la serie: los robots, agendas, muñecos, CD's...
No es de lo más interesante si no sabes japonés, pues hay muchos fotogramas de la serie, no es un verdadero libro de ilustraciones. De todos modos, su asequible precio lo hace muy deseable (en el caso de poder conseguirlo), tanto por afición como por coleccionismo.

Mak
tabris@retemail.es













GUÍA DE EPISODIOS

• Koi-ga shitai, Kakkoii-kedo yurusenai (Quiero enamorarme, Es guapo pero no le soporto) Fecha de emisión: JP 13/03/94 IT 27/01/97 ESP 21/09/98 y 13/09/99
• Kiss kôishô, Aitsu-no kimochi-ga wakaranai (Secuelas de un beso, No entiendo sus sentimientos) Fecha de emisión: JP 20/03/94 IT 28/01/97 ESP 22/09/98 y 14/09/99
• Futatsu no Kiss, Yuu-ni koibito-ga ita!? (Mi segundo beso, ¿¡Yuu tenía novia!?) Fecha de emisión: JP 27/03/94 IT 29/01/97 ESP 23/09/98 y 15/09/99
• Ginta no kokuhaku, Omae-wo aitsu-ni watasanai (La declaración de Ginta, No dejaré que te tenga) Fecha de emisión: JP 03/04/94 IT 30/01/97 ESP 24/09/98 y 16/09/99
• Koibito no densetsu, Medaiyu-ni omoi-wo komete (La leyenda de los novios, Pidiéndole un deseo al medallón) Fecha de emisión: JP 10/04/94 IT 01/02/97 ESP 25/09/98 y 17/09/99
• Love Game, Ginta-nanka dai-kirai (Un partido de amor; Te odio, Ginta) Fecha de emisión: JP 17/04/94 IT 02/02/97 ESP 28/09/98 y 20/09/99
• Koi no Hôkkaidô, Dô natteru no? (Amor en Hôkkaidô, ¿Qué les pasa a esos dos?) Fecha de emisión: JP 17/04/94 IT 03/02/97 ESP 29/09/98 y 21/09/99
• Otona no kaori, Yakimochi-nante yaitenai! (El aroma de la madurez, ¡Yo no estoy celosa!) Fecha de emisión: JP 01/05/94 IT NO EMITIDO ESP 01/10/98 y 22/09/99
• Albaito, Koi no shôbu-wa uriage shidai! (Trabajo a media jornada, ¡La guerra del amor se mide por las ventas!) Fecha de emisión: JP 08/05/94 IT 04/02/97 ESP 05/10/98 y 23/09/99
• Hajimete no yoru, Ofuro de doki (Nuestra primera noche, Emociones en el cuarto de baño) Fecha de emisión: JP 15/05/94 IT 05/02/97 ESP 06/10/98 y 24/09/99
• Birthday, Yuu-ga watashi-wo mitsumeteru (Su cumpleaños, Yuu me está mirando) Fecha de emisión: JP 22/05/94 IT 06/02/97 ESP 07/10/98 y 27/09/99
• Smash!, Yuu to Ginta dotchi-mo suki (¡Smash!, me gustan tanto Yuu como Ginta) Fecha de emisión: JP 29/05/94 IT 07/02/97 ESP 08/10/98 y 28/09/99
• Koi to yûjo; Ginta, Arimi-san to tsukiatte (Amor y amistad; Ginta, sal con Arimi) Fecha de emisión: JP 05/06/94 IT 08/02/97 ESP 09/10/98 y 29/09/99
• Koi-suru shikaku, Anata-wa Yuu-ni fusa-wa shikunai (Requisitos para el amor, No te mereces a Yuu) Fecha de emisión: JP 12/06/94 ESP 12/10/98 y 30/09/99
• Meiko no himitsu, Hanashite hoshikatta (El secreto de Meiko, Ojalá me lo hubieras contado) Fecha de emisión: JP 19/06/94 ESP 13/10/98 y 01/10/99
• Otoko no ketsudan; Natchan, yamenaide! (La decisión de un hombre; ¡Natchan, no dimitas!) Fecha de emisión: JP 26/06/94 ESP 14/10/98 y 04/10/99
• Meiko no wakare, Sayonara-nante dekinai! (La separación de Meiko, ¡No puedo decirte adiós!) Fecha de emisión: JP 03/07/94 ESP 15/10/98 y 05/10/99
• Koi no yukue, Omoi dôri-ni naranaide (El camino del amor, Las cosas no salen como pensé) Fecha de emisión: JP 10/07/94 ESP 16/10/98 y 07/10/99
• Nyûseki soûdô, Hijôshiki-da nante iwanaide! (Alboroto por la inscripción familiar, ¡No digas que son tonterías!) Fecha de emisión: JP 17/07/94 ESP 19/10/98 y 08/10/99
• Ayashii futari, Yuu to Miwa-san ga couple!? (Qué dos más raros, ¿¡Yuu y Miwa son pareja!?) Fecha de emisión: JP 24/07/94 ESP 20/10/98 y 11/10/99
• Karuizawa ryokô, Yappari... hen! (Viaje a Karuizawa, Lo sabía... ¡hay algo raro!) Fecha de emisión: JP 31/07/94 ESP 21/10/98 y 13/10/99
• Double Date!, Suki nano-ni wakari-aenai (Una doble cita, Nos gustamos pero no nos entendemos) Fecha de emisión: JP 07/08/98 ESP 22/10/98 y 14/10/99
• Shôgeki no kokuhaku; Yuu, nani-wo itteru-no? (Una confesión impactante; Yuu, ¿qué me estás diciendo?) Fecha de emisión: JP 14/08/94 ESP 23/10/98 y 15/10/99
• Shûsei no himitsu, Yuu-wo hottokenai-no! (El secreto de su nacimiento, ¡No puedo dejar solo a Yuu!) Fecha de emisión: JP 21/08/94 ESP 26/10/98 y 18/10/99
• Real Kiss; Atashi, Yuu-ga suki! (Un beso verdadero; ¡Me gustas, Yuu!) Fecha de emisión: JP 28/08/94 ESP 27/10/98 y 19/10/99
• Arata-na fuan, Shiawase sugite... kowai (Nuevas preocupaciones, Tengo miedo... de ser feliz) Fecha de emisión: JP 04/09/94 ESP 28/10/98 y 20/10/99
• Koi no fuan, Shiawase-wa itsu-made tsuzuku-no? (Preocupaciones amorosas, ¿Cuánto durará esta felicidad?) Fecha de emisión: JP 11/09/94 ESP 29/10/98 y 21/10/99
• Yureru kokoro, Atashi-mo baito-suru! (Sentimientos inseguros, ¡Yo también quiero trabajar!) Fecha de emisión: JP 18/09/94 ESP 02/11/98 y 25/10/99
• Koi no jama-mono, Medaiyu-ga mitsukaranai! (Obstáculos en el amor, ¡No encuentro el medallón!) Fecha de emisión: JP 25/09/94 ESP 03/11/98 y 26/10/99
• Rival; Yuu, daisuki-yo (Una rival; Yuu, me gustas mucho) Fecha de emisión: JP 02/10/94 ESP 04/11/98 y 27/10/99
• Suzu to Kei, Fuan-ni saseru kono futari (Suzu y Kei, Estos dos me tienen preocupada) Fecha de emisión: JP 09/10/94 ESP 05/110/98 y 28/10/99
• Koi no gakuensai, Yuu to Kei no concert (El festival del amor, el concierto de Yuu y Kei) Fecha de emisión: JP 16/10/94 ESP 06/11/98 y 29/10/99
• Koi no mayoi michi, suki da! (El confuso camino del amor, ¡Me gustas!) Fecha de emisión: JP 23/10/94 ESP 09/11/98 y 01/11/99
• Wakare no yokan, Halloween party-no takurami (El presentimiento de una ruptura, Complot en la fiesta de Halloween) Fecha de emisión: JP 30/10/94 ESP 11/11/98 y 02/11/99
• Sure-chigai, Wakare-yôtte koto-nano? (Cruce de caminos, ¿quieres decir que vamos a cortar?) Fecha de emisión: JP 13/11/94 ESP 12/11/98 y 03/11/99
• Hitori Botchi, Ore-ga wasuresasete yaru!! (Estoy sola, ¡Conseguiré que le olvides!!) Fecha de emisión: JP 20/11/94 ESP 13/11/98 y 04/11/99
• Kanashii saikai, Fukkireta to omotteta-noni (Un encuentro doloroso, Creía que había conseguido olvidarte) Fecha de emisión: JP 27/11/94 ESP 16/11/98 y 05/11/99
• Anju no omoi, Miki-san no tsugi-de ii-no! (Los sentimientos de Anju, ¡Miki, déjame ser su segunda chica!) Fecha de emisión: JP 04/12/94 ESP 17/11/98 y 08/11/99
• Setsunai koi, Zutto Yuu-ga suki datta (Un amor angustioso; Yuu, siempre me has gustado) Fecha de emisión: JP 11/12/94 ESP 18/11/98 y 09/11/99
• Seinaru yoru, Eve-na-noni hitori botchi (Una noche santa, Estoy sola en nochebuena) Fecha de emisión: JP 18/12/94 ESP 19/11/98 y 10/11/99
• Koibitotachi-no asa, Merry Christmas (El amanecer de los novios, Feliz Navidad) Fecha de emisión: JP 25/12/94 ESP 23/11/98 y 11/11/99
• Shinshun koi moyô, Saikô-no toshi-ni narisô (Un patrón para año nuevo, Este año también será genial) Fecha de emisión: JP 08/01/95 ESP 24/11/98 y 12/11/99
• Ski ryokô, Futarikiri-ni nanka sasenai! (Viaje a la nieve, ¡No dejaré que se queden solos!) Fecha de emisión: JP 15/01/95 ESP 25/11/98 y 15/11/99
• Futari no shôrai; Yuu no yume, watashi no yume-wa? (Nuestro futuro; El sueño de Yuu, ¿y mi sueño es?) Fecha de emisión: JP 22/01/95 ESP 26/11/98 y 16/11/99
• Yureru Meiko; Watashi, Hiroshima-ni iku! (Meiko cambia, ¡Me voy a Hiroshima!) Fecha de emisión: JP 29/01/95 ESP 27/11/98 y 17/11/99
• Hiroshima-he..., Mô ichido soba-ni isasete! (Hacia Hiroshima..., ¡Déjame volver a tu lado!) Fecha de emisión: JP 05/02/95 ESP 01/12/98 y 18/11/99
• Umibe no futari, Kimi no shiawase-wo omou-kara... (Una pareja en la playa, Lo hago por tu felicidad...) Fecha de emisión: JP 12/02/95 ESP 02/12/98 y 19/11/99
• Choco no aji, Amakute nigai Valentine! (El sabor del chocolate, ¡Un dulce y amargo San Valentín!) Fecha de emisión: JP 19/02/95 ESP 03/12/98 y 22/11/99
• Ai no katachi, Shiawase-ni narutte muzukashii (Las formas del amor, Qué difícil es ser feliz) Fecha de emisión: JP 26/02/95 ESP 04/12/98 y 23/11/99
• Ryûgakusei tôjô, Michael-tte... hen! (Aparece el estudiante extranjero de intercambio, Michael... ¡es muy raro!) Fecha de emisión: JP 05/03/95 ESP 07/12/98 y 24/11/99
• Sankaku kankei, Furima-wasarete.. (Un triángulo amoroso, Algo se complica) Fecha de emisión. JP 12/03/95 ESP 09/12/98 y 25/11/99
• Tsukiyo no kes-shin; Yuu, hanareru nante.. iya! (Una decisión bajo la luz; Yuu, ¡no quiero que me dejes!) Fecha de emisión: JP 19/03/95 ESP 10/12/98 y 26/11/99
• Omoide tsukuri, Nani-ga okotte-mo kôkai shinai (Construyendo recuerdos; Si pasa algo, no me arrepentiré) Fecha de emisión JP 26/03/95 ESP 11/12/98 y 29/11/99
• Shinsei katsu; Yuu, ima-goro dô shiteru-ka-na? (Una nueva vida; Yuu, ¿cómo te va ahora?) Fecha de emisión. JP 02/04/95 ESP 14/12/98 y 30/11/99
• Hamon Futatabi, New York-wa tôsugiru! (Otra vez problemas, ¡Qué lejos está Nueva York!) Fecha de emisión: JP 09/04/95 ESP 15/12/98 y 01/12/99
• Surechigai, Atashi-no koibito-wa Yuu na no ni (Cruce de caminos, Mi novio es Yuu...) Fecha de emisión. JP 16/04/94 ESP 16/12/98 y 02/12/99
• Koi-no mayoi michi, Mô taerarenai! Samishii no... (El indeciso camino del amor, ¡Ya no aguanto más! Estoy triste) Fecha de emisión: JP 23/04/95 ESP 17/12/98 y 03/12/99
• Kokuhaku-no neiro, Boku-wo otokotoshite mite hoshii! (Tono de confesión, ¡Quiero que me veas como un hombre!) Fecha de emisión JP 30/04/95 ESP 18/12/98 y 07/12/99
• Fuan-na shuumatsu, Yuu-no koe-ga kikitai! (Un fin de semana de preocupaciones, ¡Quiero oír la voz de Yuu) Fecha de emisión: JP 07/05/95 ESP 21/12/99 y 08/12/99
• Koibito-wa tooi, Yuu-wa atashi-no meno maeni-iru (Qué lejos está mi novio, Yuu está ante mis ojos) Fecha de emisión: JP 14/05/95 ESP 22/12/98 y 09/12/99
• NY-no wana; Yuu, atashi-ga baka datta-no? (Engaño en Nueva York; Yuu, ¿entonces he sido una tonta? Fecha de emisión: JP 21/05/95 ESP 23/12/98 y 10/12/99
• Sayonara, Mô . Kanojyo-de irarenai (Adiós, Ya... no puedo ser tu novia) Fecha de emisión: JP 28/05/95 ESP 24/12/98 y 13/12/99
• Namida-wo daite, Ima-wa hiton-de itai (Reteniendo las lágrimas, Ahora quiero estar sola) Fecha de emisión: JP 04/06/95 ESP 28/12/98 y 14/12/99
• Futari-no mondai Omae-no koe-ga kikitai (Problemas de dos, Quiero escuchar tu voz) Fecha de emisión: JP 11/06/95 ESP 29/12/98 y 15/12/99
• Katai ketsui, Miki-ga... ore-ga morau (Una firme decisión, Me quedaré con Miki) Fecha de emisión: JP 18/05/95 ESP 04/01/99 y 16/12/99
• Arata-na sentaku, Aitsu-wo wasurenaku temo ii (Una nueva elección, No tienes porqué olvidarle) Fecha de emisión: JP 25/06/95 ESP 31/12/98 17/12/99
• Tomodachi, Atashi-ni-wa Kei-kun-ga hitsuyô nano! (Amigos, ¡Necesito a Kei-kun!) Fecha de emisión: JP 02/07/95 ESP 05/01/99 y 20/12/99
• Yureru koibito, Sayonara... Ginta (Novios indecisos, Adiós... Ginta) Fecha de emisión: JP 09/07/95 ESP 06/01/99 y 21/12/99
• Koi-no yûki, Kesshin-ga tsuita (El coraje del amor, Lo tengo decidido) Fecha de emisión: JP 16/07/95 ESP 06/01/99 y 22/12/99
• Tadaima, Donna kao shite aeba ii-no? (Estoy en casa, ¿Qué cara voy a poner cuando le vea?) Fecha de emisión: JP 23/07/95 ESP 07/01/99 y 23/12/99
• Hoshi to tsuki-no yoru, Chikaku-ni itemo... sabishii (Una noche de luna y estrellas, Aunque estás cerca... me siento sola) Fecha de emisión: JP 30/07/95 ESP 11/01/99 y 24/12/99
• Ibo kyôdai, Shiawase-ga... kowarete-iku (Hermanastros, Se rompe nuestra... felicidad) Fecha de emisión: JP 06/08/95 ESP 12/01/99 y 27/12/99
• Wakare, Kôsuru shika nakatta... (La ruptura, No me quedaba otra opción...) Fecha de emisión: JP 13/08/95 ESP 13/01/99 y 28/12/99
• Omoide-no hako; Bye, bye Yuu (Una caja llena de recuerdos; Adiós, Yuu) Fecha de emisión: JP 20/08/95 ESP 14/01/99 y 29/12/99
• Ani to imôto, Wakareru shika nainda! (¿Hermanos?, ¡Tenemos que estar separados!) Fecha de emisión: JP 27/08/95 ESP 15/01/99 y 30/12/99
• Tabidachi; Soshite, ai-wa arukidasu (La despedida; Al final, el amor siempre vence) Fecha de emisión: JP 03/09/95 ESP 18/01/99 y 03/01/00

ACTORES DE DOBLAJE

NOMBRE PROTAGONISTA	DOBLADOR JAPONÉS	DOBLADOR ESPAÑOL
Miki Koishikawa	Mariko Kôda	Amalia Cantarero
Yuu Matsuura	Ryôtarô Okiayu	Iván García Jara
Meiko Akizuki	Wakana Yamazaki	Julia Martínez
Ginta Suô	Jun-ichi Kanamaru	Jaime Roca
Arimi Suzuki	Aya Hisakawa	Pilar Domínguez
Anju Kitahara	Kikuko Inoue	Milagros Fernández
Suzu Sakuma	Sakura Tange	Isabel Gaudi
Shin-ichi Namura	Tôru Furuya	Pedro Tena
Satoshi Miwa	Shin-ichirô Oota	José Alberto Sánchez
Tsutomu Rokutanda	Kazunari Tanaka	Alfredo Martínez
Kei-kun Tsuchiya	Akira Ishida	Pedro Tena
Jin Koishikawa	Hideyuki Tanaka	Jaime Roca
Rumi Kojima	Yôko Kawanami	Pilar Domínguez
Yôji Matsuura	Satoshi Shimada	Pedro Tena
Chiyako Namiki	Hiroko Emoro	Isabel Gaudi
Ryôko Momoi	Megumi Urawa	Julia Martínez
Takuji Kijima	Ken Yamaguchi	Jaime Roca
Rei Sudô	Sanae Takagi	Pilar Domínguez
Michael Grant	Hikaru Midorikawa	Alfredo Martínez
Brian Grant	Toshiyuki Morikawa	Jaime Roca
William Matheson	Nobuyuki Hiyama	David Bascones
Jinny Golding	Yuka Koyama	Elena Ruiz de Velasco
Doris O'Connors	Shiho Nîyama	Pilar Domínguez
Yayoi Takase	Mariko Inoue	Milagros Fernández
Señor Akizuki	Kiyoyuki Yanada	Pedro Tena
Señora Akizuki	Michiko Abe	Pilar Domínguez
Criada de los Akizuki	Yuka Oono	Julia Martínez
Mister Rainy	Yasuhiko Kawazu	Jaime Roca
Señora Kitahara	Sanae Takagi	Isabel Gaudi
Señorita Uchiyama	Chie Satô	Julia Martínez
Chigusa	Yuko Nagashima	Isabel Gaudi
Mari	Mariko Inoue	Pilar Domínguez
Keiko	Naoko Nakamura	Isabel Gaudi



MERCHANDISING

Cuando una obra tiene éxito, sale a la venta una cantidad indigente de merchandise sobre ella, y **Marmalade Boy** no fue una excepción. Bandai editó la mayoría de *goods* sobre la serie, aparte de las tonterías que venían con la Ribon. Intentaré hacer un repaso a todo lo que salió sobre la serie, de todas formas, no os ilusionéis mucho, pues todo está agotado, y sólo se pueden encontrar algunas cosas y a precios abusivos.

Muñecos

Salieron un montón: desde los típicos llaveros, pasando por los peluches y muñecos SD, llegando a las muñecas tipo *Barbie* (aunque hay gente que dice que se parecen más a una tal *Sally* ^_^U). Los muñecos tenían también sus recambios de ropa, y kits para montar escenitas de *Miki* y *Yuu* en distintos sitios. Lógicamente, es un material dirigido exclusivamente al público femenino (aunque yo tengo un peluche de *Miki*).

Cards

Hubo unas cuantas ediciones de tarjetas sobre la serie, desde las Hero Collection (las típicas que van 10 en un sobre, con alguna brillante) hasta las PPCards, en sobre de una en una. Aparte también se editaron Ramis, y una colección de pegatinas, que se distribuía como las PPCards. Salieron también a la venta las Jumbo Cards, tarjetas de tamaño gigante. En cuanto a Shitashikis, también salió una colección.

Material de papelería

Aquí ya no se puede dar abasto de todo lo que salió a la venta: libretas, bolis, lápices, gomas, un montón de estuches distintos, postales, tarjetas de visita, hojas, cartas, puzzles, pai-pais, clips, kleenex y pañuelos... ¡Uf! Absolutamente de todo. Algunas de esas cosas todavía se pueden conseguir si rebuscáis en alguna librería especializada. Cosas aparte, aunque también relacionadas con esto, son los tampones (¡No! ¡De esos no!), como los de las oficinas pero con Sds de los personajes y todo tipo de pegatinas.

Los videojuegos

Salieron dos, uno para la Superfamicom (aquí conocida por Super Nintendo), y otro para la Gameboy, aunque hay rumores de otro juego anterior para la Nec con diseños de *W.Yoshizumi*. La mecánica del juego consistía en hacer de *Miki* durante unos meses, si quieres, hasta cambiándole el nombre (y así, *Yuu* puede decirte que te quiere, aunque a mí no me haría mucha gracia ^_^). *Meiko* te acompaña en todo momento para explicarte lo que va ocurriendo, y salen todos los personajes de la serie. La lástima es que al ser en japonés, no se puede disfrutar al fondo de él, aunque existe una FAQ (preguntas más frecuentes) hecha por mi amiga *Chiisai*. El cartucho es imposible de encontrar, pero sí se puede conseguir la rom del juego para emulador de Snes por internet (recordad que sólo es legal tener la rom 24 horas almacenada en el disco duro). El juego de GameBoy seguía la misma mecánica que el de Snes.

Merchandise variado

Aquí viene el grueso del artículo, pues las cosas que se pueden llegar a editar con el logotipo o dibujito de una serie son realmente impresionantes. Se editaron tres paquetes de chorraditas, con clips, una cartera, un juego para ver si dos personas son compatibles (se ve que yo no soy compatible con nadie, XD), pegatinas, miniagendas y complementos para los otros utensilios de **Marmalade Boy** (así la gente se lo iba comprando todo).
El *jet memo*, el cohete con el que se comunicaban *Ginta* y *Arimi*, también salió a la venta, pero claro, funciona con el texto en japonés, e iba a pilas. Además, tenía otras opciones, y otros juegos. También se podía encontrar el *Robot Memo*, que es el robotito con el que se comunicaban *Miki* y *Yuu*. Funciona a pilas, y graba la voz como en la serie n_n. ¿Recordáis la calculadora esa Casio con un montón de opciones guays? Pues también salió la versión "**Marmalade Boy**". Aparte, ¿dónde podéis oír los CDs de música de vuestra serie favorita? Claro, en el *Discman* o, en su lugar, en el *Walkman* oficial de **Marmalade Boy**. El último aparato electrónico que se podía



encontrar fue el *Doki Doki Meter*, ese lo conseguí yo (a costa de mi cartera), y representa que mide los latidos del corazón poniendo los dedos índice y corazón encima de unas plaquitas metálicas. Hablando de material relacionado con el anime, podíamos



encontrar también el medallón del instituto (ese en el que si ponías la foto de quien te gustaba, éste se enamoraría de ti). ¿Sabéis qué son los biorritmos? Pues había un aparatejo para medirlos, así como la agenda electrónica. Cosas sólo para chicas: el kit de manicura, que llevaba una limadora de uñas eléctrica (O_oU) y otro set con una cajita para llevar el almuerzo a la escuela conservado fresco y seco. También el perfume oficial de la serie, y



las calcomanías. Para no quedarse cortos, sacaron a la venta no uno sino cuatro modelos distintos de reloj de pulsera (a parte de los de pared y el despertador, cómo no). De todos modos, lo más bestia fue ver que los japoneses sacaron hasta el escritorio y la lámpara de **Marmalade Boy** (¡una locura, vamos!).

Más chorraditas

Pues no, la cosa no acaba aquí. Para las chicas más laboriosas, y para no gastar tanto dinero en ropas para tu muñeca de *Meiko*, hay la caja de costura de **Marmalade Boy**, con telas, tijeras, agujas, vamos, todo lo necesario. La agenda-consejos también salió a la venta, lleva un montón de páginas plastificadas con consejos prácticos para chicas de 14 años, y un CD-single con una pista dedicada a cada consejo, donde *Mariko Kôda* los explica al pie de la letra. La completan unas hojas de pegatinas, páginas para apuntar teléfonos, y unos plastiquitos para guardar recortes. Por si fuera poco, también podías comprar los recambios, con más consejos, otro CD, y más pegatinas (ah, y en cada CD venía una canción de **MBoy**).
¿Ya está? Pues sí, aunque siempre podría haberme dejado algo, pues recoger información sobre merchandise que salió a la venta hace 5 años es una empresa no poco difícil. Al poco tiempo de terminar una serie, todo este merchandise es descatalogado, y la única forma de encontrarlo es buscar en algunas tiendas japonesas de segunda mano, como Mandarake, comprando por internet a algún fan que ya lo tuviera (según el caso, a precios abusivos), o escribiendo a la autora (y esto último es cierto ^_~).

Doujinshis

Pues bueno, también hubo doujinshis, cómo no. Son lo que nosotros normalmente llamaríamos fanzine, y suelen contener mangas con finales alternativos para la serie, o hasta los hay de hentai o yaoi (¿os imagináis a *Yuu* montándoselo con *Miwa*? ^_^U), pero de ellos ya se hablará en la sección correspondiente. Y, para un futuro número, las novelas.

Mak
tabris@retemail.es

GENERATOR GAWL

¿GENERATOR O TERMINATOR?

Recientemente los afortunados abonados a Vía Digital han podido disfrutar de esta serie en el canal Buzz. La cosa duró poco, porque sólo consta de 12 episodios, y fue emitida de lunes a viernes, con lo que acabaron con ella en 3 semanas.



Cómo empezó todo

Esta serie fue emitida por primera vez en Japón en el año 98. Concretamente comenzó en el mes de octubre. Eso sí, no debió tener demasiada audiencia porque la pusieron en horario de madrugada. Fue producida por Tatsunoko Productions, quienes anteriormente hicieron una serie algo parecida a esta como **Tekkaman**. El director de la serie fue *Seiji Mizushima* y del diseño de los personajes se encargó *Akira Oguro*.

Un argumento poco original...



Pues me temo que sí. Ahora veréis por qué he titulado el artículo así. Estamos en el año 2007 y en una noche de verano llegan a Tokyo 3 muchachos, procedentes del futuro. Al principio su misión no está clara, se limitan a infiltrarse en un instituto especializado y a investigar sobre sus profesores. Pero más tarde descubrimos que intentan impedir que se desencadene una tercera guerra mundial. Además, uno de nuestros chicos tiene unas especiales habilidades al poder transformarse en "Terminator". Estoooo perdón, quería decir "Generator", (en qué estaría yo pensando...).

Los personajes

Vamos a presentar a nuestros protagonistas y a conocerlos mejor. En primer lugar tenemos a *Gawl*, que da título a la serie. Este chico moreno es el principal héroe. El que se enfrentará a los otros "Generators" que irán surgiendo y a los que irá eliminando poco a poco. Tiene un carácter muy abierto y desenfadado, y sobre todo de sangre caliente, no sabe callarse cuando tiene que hacerlo y en alguna ocasión se precipita con sus actos. Come como un cosaco y cuando no está salvando al mundo está durmiendo. ¿Cómo decís?. Que no, que no se llama *Goku*, se llama *Gawl*.

Los otros dos chicos son *Kooji* y *Ryo*. El primero es el mayor de los tres y el líder del equipo. Luce una impresionante coleta y es el más frío y calculador. Es poco hablador y el que toma las decisiones de a quien investigar en cada momento. Es la antítesis de *Gawl* en todos los aspectos.

Por último tenemos a *Ryo*, un chaval rubito de aspecto angelical e inocente. Es un científico muy destacado y un auténtico chaval prodigio (mentalmente hablando). Tímido y sencillo, su único problema es que sus sentimientos le traicionan en los momentos más inoportunos.

Bueno, llevamos tres chicos... Hace falta alguna chica ¿no creéis? Pues vamos allá:

En primer lugar tenemos a *Masami*, una chica de 16 años muy curiosa y con una personalidad arrolladora. Esta chica va al mismo instituto y acoge por obligación a los 3 chavales, pues su madre regenta una residencia de estudiantes. Por otro lado tenemos a *Natsume*, amiga íntima de *Masami* y con un carácter mucho más reservado. Se limita a acompañar a nuestra amiga y a cuidar las plantas del vivero del instituto.

La historia

Sin contaros todo, voy a resumiros un poco el principio de la serie para poneros en antecedentes. Nuestros tres amigos llegan como digo una noche a Tokyo y tienen que efectuar su primer combate contra un Generator pues su viaje temporal había sido interceptado.

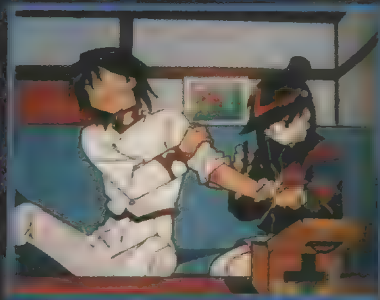


¿Cómo? ¡Ah, es cierto! Aún no he explicado qué es un Generator. Pues veréis. Es el resultado de experimentar genéticamente con los seres humanos. Consiste en activar unas células del cuerpo que han sido influidas artificialmente. El resultado es que el individuo en cuestión puede mutar en breves segundos hasta tener una apariencia bastante monstruosa. Parecida a la de

un insecto gigante. Tampoco es muy original en esto la historia, para los que hayáis visto algo de "**The Guyver**" me comprenderéis.
Tampoco podéis perderos el "uniforme" con el que aparecen nuestros "visitantes" del futuro. Clavadito al "pijama" del **Star Trek** (sólo le falta el pin-comunicador con el puente de mando). Nuestro trío protagonista descubre que su fecha de llegada es errónea, deberían haber llegado mucho antes y ahora sólo tienen 3 meses para cumplir su misión. Por supuesto, al principio no tenemos ni idea de cuál es su misión. Los chicos tienen su primer encuentro con *Masami* en la hamburguesería en la que trabaja. Pero este primer encuentro es poco afortunado, sobre todo entre ella y *Gawl*. Por supuesto los primeros encontronazos entre *Masami* y *Gawl* no hacen sino confirmarnos que nacerá algo entre ellos. Sí es que es de lo más predecible.
Por otro lado, *Ryo* y *Kooji* intentan colarse en la sala de ordenadores para tener acceso a las fichas de los profesores. La escuela es controlada secretamente por la organización secreta *Kuvele*, que fueron los que experimentaron con los Generators en primer lugar. *Ryo* busca al profesor *Takuma*, quien presuntamente descubrió la teoría de activación de las células. O sea, que viene a ser como el padre de los "Generator", y la misión de los chicos consiste en evitar que esa investigación se cumpla, pues desencadenaría la tercera guerra mundial al usarse esos Generator con fines militares. Lo dicho, **Terminator II** pero sin *Schwarzenegger*.
Los primeros episodios siguen todos el mismo esquema. *Ryo* y *Kooji* siguen investigando el pasado de los profesores. Pero aparece "misteriosamente" (o no) un nuevo Generator al que *Gawl* se tiene que enfrentar. Todo esto intentando combatir en una zona deshabitada y sin que lo descubra *Masami* (me pregunto como se podrá encontrar un espacio vacío de gente en el Tokyo del 2007, pero en fin).
Afortunadamente pasada la primera mitad de la serie el argumento evoluciona y vamos descubriendo poco a poco los detalles de la guerra que se avecina. Aparece la profesora



Ryuuko, miembro de la organización, y se desvelan los verdaderos propósitos de *Kuvele*. También descubriremos que la tímida *Natsume* conoce más cosas de las que aparenta.
El final (que no pienso destripar, tranquilos) reserva una sorpresa que salva un poco el argumento, al ser menos predecible que el resto de la historia.



Lo malo

Bastantes cosas, me temo. En primer lugar, la primera mitad de la serie está muy mal estructurada, tienen que precipitarlo todo al final. Hay fallos de continuidad y la narración deja mucho que desear.



La animación es simplemente correcta. ¿Y eso es malo? No precisamente, pero para una serie de tan sólo 12 episodios deberían habérselo currado algo más. Las secuencias de combate entre los Generator son demasiado veloces y confusas. No te enteras de lo que está pasando hasta el final. El mismo *Gawl* en su versión transformada no se ve en todo su esplendor hasta el cuarto capítulo. Aunque eso puede que lo hayan hecho a propósito, como en "**Alien**". La música por su parte no tiene apenas variedad y en algunos momentos se hace repetitiva, por lo menos sí está bien sincronizada con la acción.

Lo bueno

Tranquilos, que no todo es malo, se salvan bastantes cosas. En primer lugar, vamos con lo mejor, que es el opening. Una canción bastante cañera se integra perfectamente en unas secuencias espectaculares en las que van saliendo todos los personajes. Es una lástima que esa calidad no se mantenga luego en algunos momentos de la serie. El ending es todo lo contrario que el opening, no porque sea malo, sino porque tenemos música mas melódica y una animación mucho mas sencilla, coloreado con efecto de cera. Recuerda mucho al primer ending de **Tenchi Muyo** con el *Ryo-Ohki* y la zanahoria, para que os hagáis una idea.
Más cosas. Así como la primera mitad es un poco rollete, no nos engañemos, si llegáis a los últimos episodios, tienen una estructura más a lo "**Evangelion**", con finales de capítulo para morderse las uñas y que enganchan mucho más. El diseño de los personajes también es bueno, pero creo que la personalidad de *Gawl* es demasiado tópica. A lo mejor he sido demasiado duro con mi crítica de esta serie, pero me habían hablado hace unos meses de ella muy bien, y una vez vista reconozco que esperaba algo más. No obstante está bien para pasar el rato (y los últimos capítulos se salvan al no ser una fotocopia de **Terminator II**). Además, no es difícil de conseguir. Buscad un amigo que la haya grabado y os la deje y decidid por vosotros mismos.

Santiago Tejero
kki@wanadoo.es

Pokémon

Continuamos el dossier Pokémon, y es que de esta serie hay tanto que contar que necesitaríamos la revista entera y todavía no lo habríamos dicho todo. Tanta es la información que esta segunda parte tampoco es suficiente, por lo que continuaremos en el próximo número y además hemos decidido crear una sección fija de Pokémon para poder dar salida a todas las curiosidades y nuevos datos que pudieran ir surgiendo.
Pero vamos ya con el dossier. En el anterior número pudisteis leer un breve repaso a la historia de Pokémon desde su idea original hasta el fenómeno de masas que es actualmente (con el comentario del incidente de la epilepsia incluido), una introducción a los mangas, una completísima guía de capítulos que incluía los que todavía no han llegado a España y una comparativa entre las distintas versiones del lema del Team Rocket en distintos países, con una traducción fiel del original japonés para poder comparar. Así pues, en este número toca...

REPORTAJE

El juego de cartas

*Juegos de cartas coleccionables ha habido muchos pero, aparte del pionero y más conocido **Magic**, pocos han llegado lejos. El último de ellos ha sido, cómo no, el de **Pokémon** que, como el resto de productos, ha sido toda una revelación en su campo.*

Algunas de vosotras no sabréis exactamente cómo es un juego de estos, así que para que os enteréis os voy a decir que es una mezcla entre un juego de cartas, como puede ser el chinchón, y una colección de cromos o, por decir algo más cercano a vosotras, *ramis*.
Se compran barajas completas, como si compras una baraja *Heraclio Fournier*, pero también se compran sobres de cartas, como si fueran pegatinas de la última de Disney. Las cartas sueltas se cambian entre los colegas (las hay más fáciles y más difíciles, siendo las holográficas las más raras), y cada uno se hace su propia baraja (una por jugador) con las cartas que más le gusten. Así, cada partida con otra persona es un mundo diferente (o eso dicen). Y lo que me falta por decir del rollo típico es que hay mogollón de estrategias diferentes.
Eso son las supuestas ventajas de los juegos de cartas coleccionables. La desventaja es que se pueden convertir fácilmente en un juego de dinero, al poderte comprar muchas cartas para petar el caca más fácilmente a tus amigas.

El juego es así

Es una simulación de batalla entre entrenadoras pokémon en la que los recursos de cada una están representados por cartas. De éstas hay tres tipos: Pokémon, energía y entrenador. Los Pokémon son los que deben vencer a los de tu contrincante (de uno en uno), la energía les permite utilizar sus ataques, y las cartas de entrenador representan las cosas que puede hacer esta durante la batalla (curar a un Pokemon, etc).
El objetivo del juego es petarle a la contraria un número determinado de Pokémon, antes de que ella te lo haga a ti. Para ello tú tendrás bajo tu control un Pokémon peleando (el activo) y hasta cinco en el banquillo, a los que podrás ir cambiando. Aunque pueden evolucionar, tus bichos nunca subirán de nivel, así que tienen siempre los mismos ataques. Para usarlos, cada uno requiere un número de energía determinado, las cartas de energía que debe tener el Pokémon para poder atacar. El asunto va teniendo su gracia cuando nos enteramos de que la energía, al igual que los Pokémon, es de distintos tipos, a saber:

- Planta, veneno y bicho (verde), ejemplo: *Bulbasaur.*
- Fuego (rojo), ejemplo: *Charmander.*
- Agua y hielo (azul), ejemplo: *Squirtle.*
- Eléctrico (amarillo), ejemplo: *Pikachu.*





- Lucha, tierra y roca (marrón), ejemplo: *Diglett*.
- Psíquico y fantasma (violeta), ejemplo: *Abra*.
- Normal y dragón (blanco), ejemplo: *Pidgey*.

Aunque a los Pokémon normales les sirve cualquier tipo de energía para atacar, debemos restringirnos normalmente a dos tipos más de Pokémon en la baraja, para asegurarnos de robar siempre las energías del tipo adecuado, porque un Pokémon sin energías es sólo carne de cañón.

Cuando mates al Pokémon de tu oponente (en realidad dicen que sólo se desmayan), ésta deberá llamar al frente a otro (si no, pierde la partida), así hasta que alguien mate seis, o el número que hayáis estipulado.

Desarrollo de una partida

Para que terminéis de entender cómo se juega, aquí os cuento cómo funciona exactamente.

Antes de que empiece ningún turno, se hace lo siguiente:

- Se baraja y se cogen siete cartas (¡cada uno de su baraja, melón!). Debes poner al frente de tu bizarro ejército una carta de Pokémon básico, y hasta cinco en tu banquillo.
- Se separan las seis primeras cartas de cada baraja boca abajo para que cuando muera un Pokémon, la asesina coja una para su mano (y te he dicho que de las tuyas, melón). Cuando a alguien no le quedan de estas cartas, ha ganado.
- Se tira una moneda para ver de quién es el primer turno.

Y ahora sí, empieza la sucesión de turnos, cada uno de los cuales consistiendo en:

- Robas una carta.

En la siguiente fase de tu turno puedes hacer todo esto en el orden que quieras:

- Puedes jugar cartas de entrenador.
- Poner Pokémon en tu banquillo.
- Evolucionar Pokémon poniéndole encima la carta correspondiente, contando con que el Pokémon no lo hayas bajado este turno.
- Poner una carta de energía a uno de tus Pokémon (sólo una por turno).
- Cambiar de Pokémon activo.

Y para acabar:

- Pasar el turno o utilizar un ataque de tu Pokémon activo si éste tiene la energía suficiente.

Este ataque puede hacer daño al Pokémon activo del oponente. Por ejemplo, el ataque Placaje de *Magikarp* necesita una energía normal (sirve una cualquiera, aunque el Pokémon sea de agua), y hace 10 puntos de daño. El *Pikachu* del oponente tiene 40HP (su vida), que se verán mermados en 10 hasta que se le haga más daño o se cure. Cada 10 puntos de daño se representan en las cartas con un contador (valen duros, bolitas de papel de bocata, etc).



Mi opinión sobre el juego

Hay muchos más matices, pero en general es un juego simplón mas sin embargo viciante. La mayoría de cartas son Pokémon, así que es agradable de coleccionar, los dibujos están bien (aunque se ven mucho mejores en el *Magic*), las reglas no dejan muchas lagunas, las partidas no son largas...

Además, se libra un poco de ser un juego de dinero al incorporar las, ya clásicas en el mundo de Pokémon, debilidades entre tipos, así que puedes, con tu cutre-baraja de agua, petar literalmente una costosa baraja de fuego (si no te saca muy rápido el *Charizard*, aka Charito).

Además, con estas debilidades, la estrategia no se limita al desarrollo de la partida, sino que también está en la elección de los tipos.

El mayor inconveniente del juego es su precio (1775 baraja de 60 cartas, 550 sobre de 11 cartas), bastante abusivo, pero este pequeño detalle se puede paliar de un par de formas:

Existe en Japón un juego de *Game Boy Color* llamado **Pokémon Card GB** que, como su nombre indica, es una fiel versión del juego de cartas para la consola portátil. En él deberéis vencer a unos cuantos maestros Pokémon en unas excitantes (en el mejor de los sentidos) partidas de cartas, para obtener las ocho medallas. Puedes jugar partiditas contra otra *Game Boy Color* y también cambiar cartas. Este juego puedes emularlo en tu PC si tienes el emulador y la ROM adecuados (no lo incluimos en el CD porque no es algo totalmente legal que digamos).

La otra solución consiste en utilizar *Apprentice*, un programa que sirve para jugar al *Magic* por internet o red local (aunque esto ellos no lo dicen), pero con la base de datos de las cartas de Pokémon. Esta parece más legal, o al menos para el *Magic* lo es.

Cómo hacer una baraja

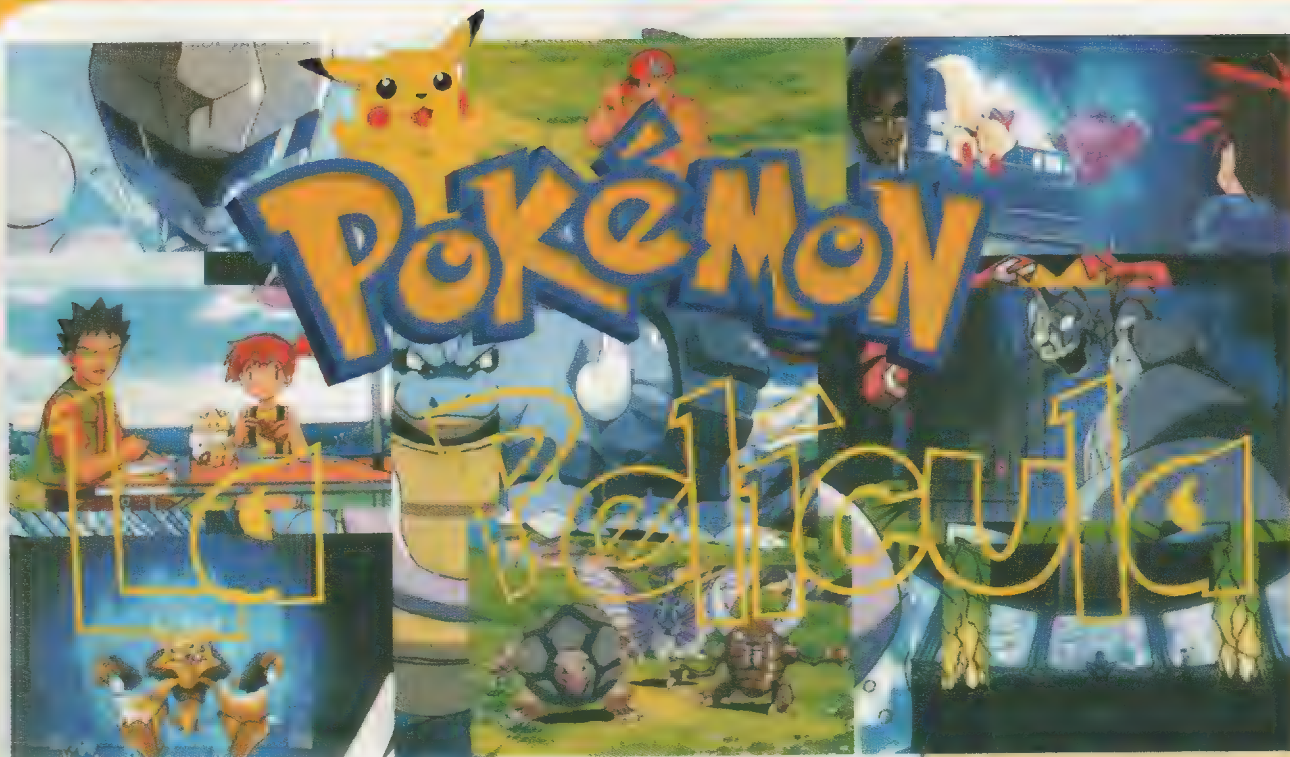
Hacer una buena baraja es uno de los pasos más importantes para poder machacar a tus amiguetes. De hecho, es mucho más fácil ganar con una buena baraja sin tener mucha idea de jugar, que ganar con una baraja truñante aunque seas un maestro.

Para empezar os diré que, si queréis atacar con vuestros Pokémon, deberéis tener mucha energía para ellos. Aproximadamente el 40% de las cartas de la baraja deben ser energías de los tipos adecuados a tus Pokémon (unas 24 energías). El resto, supongamos que son 36 cartas, se compondrá de unas cuantas cartas de entrenador que vayan a serte útiles, no muchas más de diez (ralentizarían tu juego) y, la parte más importante, unas 26 cartas de Pokémon.

Deberías limitarte a Pokémon de sólo dos tipos, más los normales (que no requieren energía de un tipo específico), y el número de evoluciones que metas también debe ser tenido en cuenta. Una evolución hace más poderoso a tu Pokémon, pero también hará que su ataque precise más energía. Alrededor de dos terceras partes de tus Pokémon deben ser básicos, siendo el resto evoluciones. Por poner un ejemplo, si quieres jugar con *Charmander* y sus evoluciones, debes poner 4 *Charmander* (no se pueden usar más de cuatro cartas iguales), 3 *Charmeleon* y 1 solo *Charizard*.

Espero que no os haya rayado mucho este artículo, porque el juego en realidad es muy simple (en cuanto le pillas el truco). Que os vaya bien y escojáis bien vuestro tipo de Pokémon frente a cada oponente.

Karawapo
karawapo@arquired.es







La película

Pronto se estrenará en los cines de toda España la primera película de **Pokémon** (*NDL: De hecho está programada para marzo, pero no temáis que este artículo no destripa absolutamente nada*). Esos adorables bichitos que muchos hemos conocido a través de la GameBoy, y los cuales nos han quitado horas y horas de nuestras vidas tratando a hacerlos evolucionar para conseguir todas las medallas y poder entrar en la Liga Pokémon.

En realidad se trata de dos films. El primero, llamado **Las vacaciones de verano de Pikachu** (**Pikachu no Natsuyatsumi**), es un corto de unos 30 minutos que muestra el comportamiento de los pokémon cuando se encuentran sin sus entrenadores. Básicamente nos cuenta cómo *Ash*, *Misty* y *Brock* les dan a sus pokémon una especie de día libre en un parque pokémon, allí se enfrentan a otro grupo (en el que hay un *Raichu*) que hace llorar a *Togepi*,



pero la intervención de *Charizard* cambiará el rumbo de la historia. Como extra, la presentación de los nuevos pokémon *Mariru* (una especie de ratón azul) y *Buru* (que



viene a ser un perro rosa y feo), podéis verlos en las imágenes adjuntas. Es una buena oportunidad para mejorar tu lenguaje pokémon, pero en mi opinión es mejor ir a comprar *popcorn* (*NDL: Aquí en España conocidas como "palomitas"*) y llegar un poco más tarde...

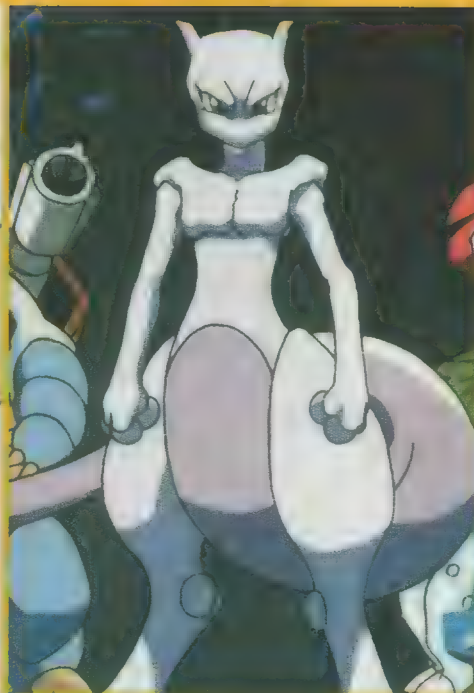
La segunda película, y la más larga, llamada **Mewtwo contraataca** (**Mewtwo no Gyakushu**), tiene un carácter un tanto más anime (es decir, con más drama y acción, más "adulta", ya que hasta ahora toda la serie se había desarrollado cual típico dibujo animado yankee (es decir, para niños MUY pequeños)), lo que la hace más atractiva para el público de edad un poco más avanzada.

Todo comienza cuando, en un laboratorio secreto, un grupo de científicos logra clonar a *Mew*, el más poderoso y raro de todos los pokémon, a partir de unos pelos encontrados. *Mewtwo*, que así se llama, no es simplemente una copia, sino una versión mejorada y más poderosa que *Mew*. Al ser un pokémon psíquico, puede comunicarse fácilmente con los humanos, de esta forma descubre que es un experimento y no contento con ello destruye el laboratorio y a los científicos que allí se encuentran.

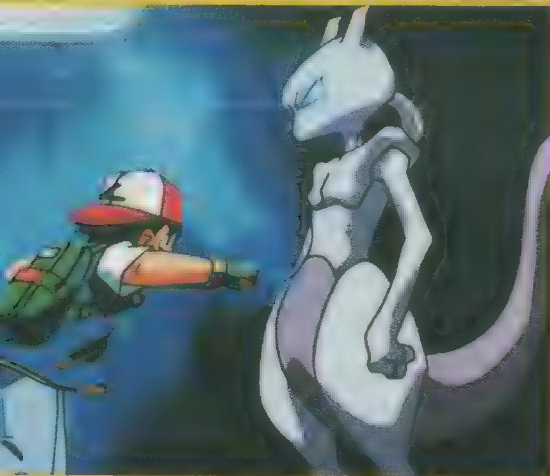


Maravillado por los poderes de *Mewtwo*, el líder del Team Rocket lo engaña, haciendo que lo acompañe hasta su fortaleza. Allí, lo dota de una armadura que le ayuda a enfocar sus





poderes, siendo aquí donde *Mewtwo*, gracias a diversas pruebas, es totalmente consciente de su poder. Pero cuando el líder del Team Rocket lo traiciona intentando esclavizarlo, *Mewtwo* rompe todo de nuevo (un tipo muy violento ¿qué ejemplo dará a los niños?)
Mewtwo decide entonces eliminar a todos los humanos y también a los pokémon por considerar que éstos se han rebajado a sí mismos a ser sirvientes de los humanos. Para ello organiza un torneo pokémon. Su plan es clonar a los pokémon de los mejores entrenadores (por supuesto *Ash*, *Misty* y *Brock* están en este grupo) para que sean los únicos que sobrevivan a la destrucción. Y... ¿adivináis que pokémon raro y misterioso aparece por fin para intentar dar una salida a todo este embrollo?
La fecha de estreno en USA fue el 12 de noviembre, la compañía que se encarga de distribuirla a todo el mundo (excepto en Asia) es Warner Bros, y en Japón fue la cuarta película más vista del 98.
Lo bueno: Cuenta con una animación muy superior a la de la serie de TV. La inclusión de CGI ha contribuido mucho a mejorar la calidad de animación. El mejor lugar del cine es la fila del medio, en la butaca del medio...
Lo malo: La historia no es demasiado original, a primera vista algunas secuencias me hicieron recordar a **Akira**...
Recomendación: Para obtener el mejor resultado ve a un cine que posea THX o algo similar, el sonido es estupendo.



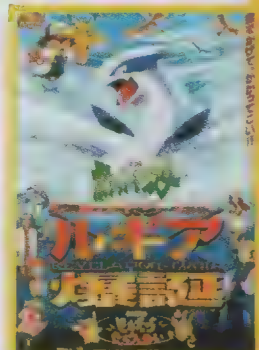
La batalla pokémon más grande de todos los tiempos ha comenzado... ¿vas a perdértela?



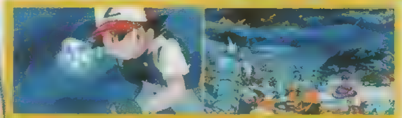
Tetsuo
tetsuo@unete.com

Otras películas

Aunque la comentada por *Tetsuo* es la más famosa, hay otras, por ejemplo también es novedad en Japón **Revelation Lugia**, de la que se sabe muy poquito. Todo se centra en la existencia del pokémon del cartel, y la cosa al parecer gira alrededor de divinidades pokémon.



Si **MewTwo Contraataca**



tiene éxito es posible que pronto podamos ver también **Maboroshi no Pokémon X Bakutan!** (**¡El explosivo nacimiento del pokémon X!**) o **Crystal Tower Emperor**, de las que no hemos podido averiguar casi nada, sólo que con la última se presentará el corto **Pikachu and Pichu**, en la que se supone que hará aparición este curioso pokémon.



Además, investigando por ahí, hemos sabido de la existencia de otras que más que películas deben ser OVAs (si es que realmente existen), como son **Las vacaciones de invierno de Pikachu**, con diversos



enfrentamientos amistosos entre pokémon; **Pikachu´s Exploration Party**, en la que *Togepi* se pierde y *Pikachu*, al tratar de rescatarlo, también. Sentimos tener tan poca información, y preferimos advertiros de ello antes de hablar como si tuviéramos la verdad absoluta en nuestro poder como otras revistas induciendo así a error. Y ya está, en cuanto tengamos más datos os lo haremos saber.

[illegible] **personajes** [illegible]

[illegible]



Nombre original: Satoshi
Edad: 10 años
Voz japonesa: Rica Matsumoto (Kei en Dirty Pair Flash)
Voz española: Adolfo Moreno

El protagonista de nuestra historia (con el permiso de Pikachu) es un joven decidido y algo testarudo, con un gran corazón que le hace considerar a sus pokémon como amigos y no como mascotas, lo que le supondrá algún que otro problema a la hora de encarar combates que de antemano sabe difíciles. Quiere ser el mejor de los mejores, y parece decidido a lograrlo (aunque cuando está en presencia de Gary le surge una especie de macrocomplejo de inferioridad que lo desinfla un poco).

[illegible]



Nombre original: Kasumi
Edad: 10 años
Voz japonesa: Mayumi Lizuka (Sayuka en Shin Tenchi Muyo)
Voz española: Miriam Valencia

La chica de la historia, que da el toque femenino y permite recurrir a los tópicos de toda la vida, cumpliendo además la función del típico personaje que discute con el prota por todo. De buen corazón pero de pronto genio (aunque cariñosa y afectiva), nuestra protagonista quiere especializarse en los pokémon de agua, y protagonizará más de una aventura en este sentido.

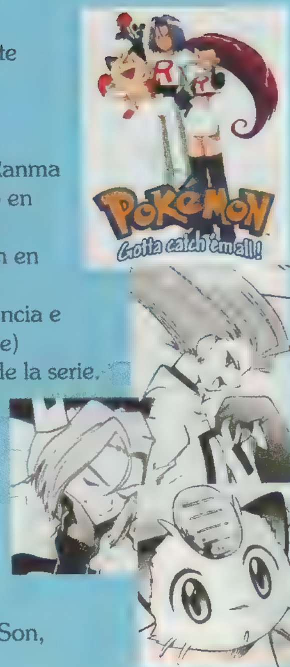
[illegible]



Nombre original: Takeshi
Edad: 12 años
Voz japonesa: Yuuji Ueda (Suboshi y Amiboshi en Fushigi Yuugi)
Voz española: Javier Balas

Es el más buenazo de toda la serie. Su gran corazón (sí, ya sé que de todos digo que tienen un gran corazón, pero qué queréis que haga si han hecho una serie en la que todos son un pedazo de pan) le ha llevado a no querer ser específicamente un entrenador pokémon sino un cuidador pokémon, eso sí, el mejor de todos, y todo parece indicar que así será.

[illegible]



Nombre original: Equipo Cohete
^_^U
Edad: 12 años
Voces japonesas: ¡Megumi Hayashibara (sí, la que dobló a Ranma chica en Ranma 1/2, a Ai Amano en Video Girl Ai o a Lina Inverse en Slayers)! y Shinichirou Miki (Allen en Escaflowne)
Voces españolas: Amparo Valencia e Iván Jara (Yuu en La familia crece)

Para muchos la verdadera salsa de la serie. Acompañados de Meowth, Jessie y James (cuyos nombres originales son Musashi y Kojiro) son algo así como los "malos", pero unos malos muy particulares. No puedo decir mucho má
s, es que son indescriptibles, hay que verlos para conocerlos. Son, sencillamente, geniales.

[illegible]



Nombre original: Shigeru
Edad: 10 años
Voz japonesa: Yuko Kobayashi (Washu en Tenchi Muyo!)
Voz española: Javier Pinillos

Cumple la función de "rival" del prota. Es algo creidillo, pero no es mala persona. Claro, que si yo tuviera un equipo de animadoras incondicional que me sigue a todas partes también me lo tendría algo creído. Aspira a ser el mejor entrenador que habrá jamás (como Ash) y dar así a conocer el nombre de su pueblo, Pueblo Paleta (también como Ash).

[illegible]



Edad: 60 años
Voz japonesa: Unshou Ishizuka (Donovan en Vampire Hunter)
Voz española: Roberto Encina

Estudioso de los pokémon, es quien regala a Ash su primer pokémon, es decir Pikachu. Es también quien equipa a nuestro protagonista con todos sus componentes pokémon y quien le ayuda de vez en cuando. No está mal teniendo en cuenta que es el abuelo de Gary.

Nombre: Enfermeras Joy



Nombre original: Enfermera Yoi ^_^U
Voz japonesa: Ayako Shiraishi (Linda Yamamoto en Gunbuster)
Voz española: Pilar Martín
Son un grupo de chicas todas familia entre sí y todas con la particularidad de enamorar a Brock con su mera presencia. Se encargan de los distintos centros de curación pokémon de los diversos pueblos y ciudades, y son un pedazo de pan. ¡Ah, sí!, y que son todas igualitas, clónicas, vamos.

Nombre: Agente Mara



Nombre americano: Jenny
Nombre original: Junsa
Voz española: Valle Acebrón
Son un grupo de chicas todas familia entre sí y todas con la particularidad de enamorar a Brock con su mera presencia. Son las encargadas de impartir la ley en territorio pokémon, y son un pedazo de pan. ¡Ah, sí!, y que son todas igualitas, clónicas, vamos (sí, y mi comentario también ha sido clónico, pero es que no se puede decir más de ellas).

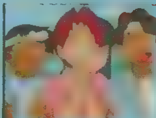
Nombre: Todd





Nombre original: Toru
Un famoso fotógrafo pokémon que, decidido a conseguir las mejores imágenes de los más interesantes pokémon, acompaña durante una temporada a nuestros protagonistas. Es quien fotografió al hasta entonces considerado extinguido Aerodactyl (foto que incluye a Ash entre sus garras), y también es muy buena persona.

Nombre: Madre de Ash



Nombre original: Madre de Satoshi ^_^U
Voz española: Marisa Marco
Es, como su nombre bien indica, la madre de nuestro protagonista. Uno de los mayores misterios de la serie es cómo narices se llama.

Nombre: Team Rocket (2)



Nombre original: Equipo Cohete ^_^UU
Butch y Cassidy (Yamato y Kosaburo) son los rivales directos de nuestro querido Team Rocket, y son también muy malos. Al parecer tienen relación tanto porque compiten por ver quién consigue el favor de su misterioso jefe como porque Cassidy (la chica) y Jessie al parecer ya se conocían. En la primera tanda de capítulos emitidos en España aparecieron en el último (con su Raticate), pero volverán a aparecer (y esta vez con un Drowzee - uno de los pokémon hipnóticos-). Tienen su propia versión del lema del Team Rocket.

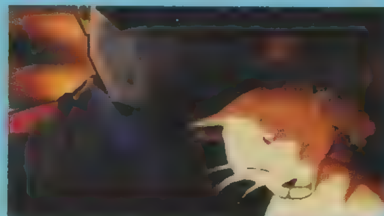


Nombre: Richie



Nombre original: Hiroshi
Un nuevo amigo de Ash, a quien conoce en la liga pokémon, donde posteriormente deben enfrentarse (tranquilos, no diremos quién gana). Con su aparición hace acto de presencia también su pokémon, un curioso Pikachu con flequillo llamado Sparky.

Nombre: Giovanni



Nombre original: Sakaki
Voz española: Ruperto Ares
Es el misterioso jefe de la organización Team Rocket. Siempre en la sombra, muy poco se sabe sobre él, de hecho su propio nombre se conoce sólo gracias a una referencia indirecta que hace Jessie, y su cara no se descubre hasta el capítulo en que Gary lucha contra él (combate en el que Giovanni debe valerse de un misterioso "pokémon fantasma", ¿alguien se imagina quién es?). Se sabe tan sólo que es el jefe y que su mascota es un Persian (para rabia de Meowth). Investigando un poco más, averiguamos que es el líder del gimnasio de Viridian City, y... bueno, y ya, que no destripemos nada.

Nombre: Tracey





Nombre original: Kenji
Voz española: Ricardo Escobar
Es un observador pokémon, y de éste sí que no decimos nada de nada porque aparece en la serie como sustituto de alguien que se marcha, y si decimos a qué grupo pertenece (si al de los protas, al de los malos o al de los secundarios) sería muy fácil adivinar quién abandona la serie, destripándoos así lo que es uno de los giros más inesperados de la historia. Bueno, vale, diremos algo: también es muy buena persona :P.

Nombre original: Mondo



Un nuevo componente para nuestro querido Team Rocket, que les hace de niñera y que digamos que tampoco encaja demasiado bien con la definición de "villano". Su pokémon es un Ditto, y todavía no ha aparecido en la serie de dibujos regular, así que quizá no lo haga nunca.

El doblaje

Normalmente se tiende a pensar que los dibujos animados son el género peor tratado dentro del mundo de la televisión, y, si hacemos caso de las "leyendas", eso sería cierto. Así, en los dibujos animados sólo trabajarían los novatos que estuvieran en proceso de "rodaje" para, cuando tuvieran experiencia, subir a más altas producciones. Y cierto es que de vez en cuando todos hemos visto alguna chapucería que daba pie a estas creencias. Pero NO es así. Y yo he podido comprobarlo.

En su día ya asistí al doblaje de la película de **Marmalade Boy**, viendo la profesionalidad y respeto con que el tema era tratado (incluso tuve una intervención estelar durante la misma), y ahora he vuelto a verlo.

Era una fría mañana de enero (joder, si hasta me nevó) cuando fui a los estudios de Telson, lugar en el que en aquellos momentos se llevaba a cabo el doblaje de la segunda tanda de episodios de **Pokémon**, y lo que me encontré distaba mucho de ser un grupo de gente que se limitaba a quitarse el muerto de encima con la ley del mínimo esfuerzo.

No, lo que allí vi fue un grupo de personas interesados en lo que estaban haciendo y que seguían el mismo proceso que se siguen en todo doblaje, sea de lo que sea. Vi cómo la directora de doblaje dividía los capítulos en tomas ("takes") para facilitar su doblaje. Vi cómo antes de doblar una escena los actores de doblaje, quienes previamente ya se habían estudiado su papel, la ensayaban sobre el original para ir adecuando las voces y tonos. Vi cómo, una vez hallados los tonos precisos, se hacía el silencio total y se procedía a grabar la voz de la escena. Vi cómo, si algo salía mal o no parecía muy acorde con lo que se veía en pantalla, se repetía una y otra vez hasta lograr un resultado perfecto. Y vosotros también podéis verlo ya que me dejaron grabar algunos momentos del doblaje en cuestión, así que podéis coger el CD y comprobarlo por vosotros mismos. Vi todo eso, y mucho más. Porque aparte de todo el proceso de doblaje pude conocer a los dobladores (el término correcto es "actores de doblaje", pero como se ha generalizado lo de "dobladores" y ocupa menos espacio usaré ese en el futuro), quienes debo reconocer que me parecieron todos personas formidables. Estuvimos charlando sobre diversos temas, y finalmente les realicé una breve entrevista que paso a reproduciros. Desgraciadamente, no estaban todos, pero sí un grupo suficientemente representativo.

Yo ya conocía a *Iván Jara*, *James*, de mi anterior experiencia en **Marmalade Boy** (pues él es también *Yuu*), pero no sabía nada de los demás, por lo que la primera pregunta era obligada:

Minami: ¿Habíais trabajado antes en alguna otra serie de dibujos animados japoneses?

Ricardo: Yo ya participé en **Sailor Moon**, era uno de los tres malos esos medio travestis, *Ojo de Halcón*, creo se llamaba.

Miriam: Yo he hecho dibujos (*Miriam* lleva 6 años en esto), pero no recuerdo específicamente que fueran japoneses. Lo que no había hecho es nada tan largo.

Adolfo: Sí, yo recuerdo no hace mucho dos, se llamaban... **Azuki** e **Isami**, sí.

José: Buf, en un montón (*José* lleva más de 10 años en esto). A ver... Vaya, si ahora no me voy a acordar, suele pasar. Así de pronto recuerdo **Lupin** y **Campeones**, pero he trabajado en bastantes más, tanto papeles fijos como apariciones esporádicas.

Amparo: Dirigir no, esta es la primera vez que dirijo el doblaje de unos dibujos animados japoneses, pero doblar sí, claro, en muchas, hay un montón de cosas japonesas.

NOMBRE: ADOLFO MORENO
PERSONAJE: ASH KETCHUM



NOMBRE: MIRIAM VALENCIA
PERSONAJE: MISTY



NOMBRE: RICARDO ESCOBAR
PERSONAJE: TRACEY









Ya que todos habían trabajado y por tanto sabían lo que era el género del anime japonés, ¿conocerían Pokémon antes de trabajar en ella? Y, caso de conocerlo, ¿sería para bien o para mal?

Ricardo: Sí, y había oído las dos versiones. Tanto que tenía mucha violencia y era horrorosa como que era muy buena.
Adolfo: Yo no sé por qué la han tomado con esta serie, hay cosas mucho más violentas y nadie dice nada. Entiendo que se critique por ejemplo lo del "Hazte con todos", pero tampoco creo que sea algo tan aberrante como lo están haciendo parecer.

Sabiendo su experiencia, llegaba el momento de saber lo que quienes dan vida y alma a los personajes de nuestras series favoritas pensaban de dicho género.

Minami: Supongo que conocéis la mala fama que los dibujos animados japoneses tienen, todo eso de que son sólo sexo y violencia, etc (todos asienten). Bien, en base a vuestra experiencia, ¿pensáis que está justificado o que simplemente es amarillismo con un sector vulnerable?
Ricardo: Se meten mucho con el tema de sexo, violencia, travestis,.. creo que es buscar carnaza, que las cosas en realidad no van por ahí.
Miriam: Yo es algo que llevo oyendo desde siempre. Pero ven lo que quieren ver, hay series muy tiernas como **Heidi**, veo una exageración decir que fomentan la violencia, yo creo que va más con el niño en sí, con su forma de ser.
Amparo: Está claro que hay de todo, hay cosas más convenientes y cosas menos convenientes, es cuestión de saber elegir.
José: Lo cierto es que el público infantil es muy fácil de atrapar, y por eso hay un constante bombardeo hacia los niños, pero sobre todo yo creo que los niños deben ser niños y ver cosas para niños y está sobre todo en los padres y educadores la función de orientar. Si esos niños por muchas series violentas que vean están bien acompañados y orientados por esos padres y educadores nunca habrá ningún problema.

Estaba claro que todos apoyaban al manganime, así que decidí tentar a la suerte y ver si conseguía sacarles algo de su gusto personal hacia la serie.

Minami: ¿Os gustan vuestros personajes?
Miriam: Yo me temo que no me identifico con el mío.
Adolfo: Es un personaje estupendo, pero lo cierto es que veo mucho más interesante por ejemplo a *Brock*. Y me gustan mucho más los malos, *Meowth* sobre todo.
Amparo: Los malos en estas series siempre tienen un peso especial. Me gusta mucho.
José: La verdad es que es un personaje muy divertido, yo me lo paso bastante bien haciéndolo. Además al ser "malo" te da mucho más juego a la hora de interpretar. Estoy muy contento haciendo a *Meowth*.

Con esto creo que quedaba claro que eran del tipo de gente a la que le gustan más los malos que los buenos (a mí me pasa lo mismo), otro detalle que aumentó mi simpatía hacia ellos, así que decidí tratar temas un tanto más personales.

Minami: Tu trabajo... ¿alguna vez te ha ocasionado alguna anécdota curiosa? ¿Alguna vez alguien os ha reconocido?
Adolfo: De momento no, en cualquier caso hay que tener en cuenta que muchas veces se modula la voz, por ejemplo yo con *Ash* la cambio bastante, la infantilizo, y así ya no es tan fácil que luego alguien te sepa identificar.
José: Sí, es más o menos eso. A mí alguna vez me lo han dicho, pero era gente que ya me conocía y sabía en lo que trabajaba.



Tocaban ciertas preguntas personalizadas, el objetivo evidente era la directora de doblaje, la responsable de todo el tinglado.

Minami: ¿Fue muy difícil adaptar Pokémon?
Amparo: En realidad no mucho, tiene sus más y sus menos, por ejemplo tenía la dificultad de que había que conservar los nombres de los ataques, personajes, pokémon... de la GameBoy y he tenido que estar cada dos por tres hablando con Nintendo, pero en conjunto no supuso demasiados problemas.
Minami: Aquí en España hemos podido comprobar cómo las traducciones se adaptan bastante a la idea original japonesa, sobre todo en cosas como que lo que dice el Team Rocket casi siempre rime. Esto no es así en todos los países, ¿es cosa tuya?
Amparo: Sí, por ejemplo con el lema a mí me pasaron una traducción literal, que obviamente ni rimaba ni nada, pero vi que en los originales sí se intentaba guardar siempre una rima y lo adapté así. Evidentemente he tenido que cambiar algunas cosas y la traducción quizá no sea literal, pero creo que era un mal necesario para conseguir el efecto de rima (yo también lo veo así, creo además que has hecho un gran trabajo con las rimas).
Minami: La versión española se ha desarrollado a través de la americana, ¿no?



Amparo: Sí, los guiones están en inglés.
Minami: Como curiosidad, casi todos los nombres son los de la versión americana, sin embargo la agente *Junsa*, aquí agente *Mara*, en Estados Unidos se llama *Jenny*, ¿y ese cambio?
Amparo: Es algo que me dijeron en Nintendo. Supongo que será por correspondencia con el juego.

Por último, un poco de "informalidad".

Minami: **Ash**, ¿vas a seguir siendo el número uno y el mejor que habrá jamás?
Ricardo: Je, pero sólo hasta que llegue yo.
Adolfo: Por supuesto, con el permiso de *Pikachu*, claro, ¡a quien el Team Rocket nunca me robará!

Minami: Y vosotros, Team Rocket, ¿qué opináis al respecto, vais a robar al final a *Pikachu*?
José: ¡Lo seguiremos intentando sin descanso!

Tras esto los agradecimientos, despedidas de rigor, unas breves conversaciones más y unas grabaciones con saludos a los lectores de Minami (al estilo de las del CD del número 0) que muy amablemente me grabaron. Pero, precisamente por lo bien que se portaron conmigo, he decidido no ponerlas en el CD por respeto a una decisión que sé que tomaron (ellos cuando lean esto lo entenderán). Bueno, sí, he puesto la de *Ash* eligiendo a Minami, no he podido evitarlo, pero es muy cortita, estoy seguro de que lo comprenderán.
En definitiva, un bonito recuerdo que me llevo, unas personas maravillosas que me alegré de conocer, y una agradable experiencia que espero repetir.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

Nota especial para los de Mangazone-Berseker: Si queréis alguna de las imágenes aquí expuestas para el especial de **Pokémon** que seguramente estáis preparando sólo tenéis que pedirla, no seáis tan cutres de cogérnoslas sin permiso como hicisteis en su día con vuestro especial de **Marmalade Boy**.

Se nos ha vuelto a acabar el espacio, pero esta vez ya lo teníamos previsto, así que continuaremos en el próximo número con la lista de los 150 pokémon y sus características. También trataremos diversas curiosidades, pero de momento os dejamos con las listas de los nombres en versión oriental y occidental.

Español	Japonés
Bulbasaur	Fushigidane
Ivysaur	Fushigisou
Venusaur	Fushigibana
Charmander	Hitokage
Charmeleon	Lizard
Charizard	Lizardon
Squirtle	Zenigame
Wartortle	Kamel
Blastoise	Kamex
Caterpie	Catapii
Metapod	Trancel
Butterfree	Batafree
Weedle	Beedle
Kakuna	Kokoon
Beedril	Spear
Pidgey	Poppo
Pidgeotto	Pidgeon
Pidgeot	Pigdeot
Rattata	Koratta
Raticate	Ratta
Spearow	Onisuzume
Fearow	Onidrill
Ekans	Arbo
Arbok	Arbok
Pikachu	Pikachu
Raichu	Raichu
Sandshrew	Sand
Sandslash	Sandpan
Nidoran	Nidoran
Nidorina	Nidorina
Nidoqueen	Nidoqueen
Nidoran	Nidoran
Nidorino	Nidorino
Nidoking	Nidoking
Clefairy	Pippi
Clefable	Pixie
Vulpix	Rokon
Ninetails	Kyukon
Jigglypuff	Purin
Wigglytuff	Pukurin
Zubat	Zubat
Golbat	Golbat
Oddish	Nazonokusa
Gloom	Kusaihana
Vileplume	Rafurashiaa
Paras	Paras
Parasect	Parasect
Venonat	Konpan
Venomoth	Morofuon
Diglett	Digda
Dugtrio	Dugtrio
Meowth	Nyase
Persian	Persian

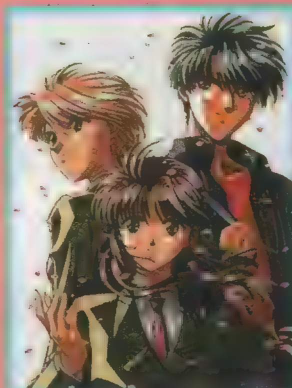
Español	Japonés
Psyduck	Koduck
Golduck	Golduck
Mankey	Mankey
Primeape	Okorizaru
Growlithe	Guardie
Arcanine	Windie
Poliwag	Nyoromo
Poliwhirl	Nyorozo
Poliwrath	Nyorobon
Abra	Kasey
Kadabra	Yangeroru
Alakazam	Fudeen
Machop	Wanrikii
Machoke	Gorikii
Machampe	Kairikii
Bellsprout	Matatsubomi
Weepinbell	Utsudon
Victreebel	Utsubotu
Tentacool	Menokurage
Tentacruel	Dokukurage
Geodude	Ishitsubute
Graveler	Goron
Golem	Goron'ya
Ponyta	Ponyta
Rapidash	Gallop
Slowpoke	Yadon
Slowbro	Yadoran
Magnemite	Coil
Magneton	Reacoil
Farfetch'd	Kamonegi
Doduo	Dodo
Dodrio	Dodrio
Seel	Pow-wow
Dewgong	Jyugon
Grimer	Betubeteru
Muk	Betubeton
Shellder	Shellder
Cloyster	Parshen
Gastly	Ghos
Haunter	Ghost
Gengar	Gengar
Onix	Iwaaku
Drowzee	Sleep
Hypno	Sleeper
Krabby	Krab
Kingler	Kingler
Voltorb	Biriridama
Electrode	Marumine
Exeggcute	Tamatama
Exeggutor	Nasshi
Cubone	Karakara
Marowak	Garagara
Hitmonlee	Sawamuraa

Español	Japonés
Hitmonchan	Ebiwaraa
Lickitung	Beroringa
Koffing	Dogas
Weezing	Matadogas
Rhyhorn	Psyhon
Rhydon	Psydon
Chansey	Luucky
Tangela	Monjyara
Kangaskhan	Garura
Horsea	Tattsuu
Seadra	Seadra
Goldeen	Tosakint
Seaking	Azumaou
Staryu	Hitodeman
Starmie	Starmie
Mr. Mime	Bariyaado
Scyther	Strike
Jynx	Rujura
Electabuzz	Eleboo
Magmar	Boobar
Pinsir	Crush
Tauros	Kentauros
Magikarp	Coiking
Gyarados	Gyarados
Lapras	Lapras
Ditto	Metamon
Eevee	Iibui
Vaporeon	Showders
Jolteon	Thunders
Flareon	Booster
Porygon	Porygon
Omanyte	Omanyte
Omastar	Omastar
Kabuto	Kabuto
Kabutops	Kabutops
Aerodactyl	Ptera
Snorlax	Kabigon
Articuno	Freezer
Zapdos	Thunder
Moltres	Fire
Dratini	Miniryuu
Dragonair	Hakuryu
Dragonite	Kairyuu
Mewtwo	MewTwo
Mew	Mew

En futuros números comentaremos curiosidades como que Ekans y Arbok sean Snake ("serpiento" en inglés) y Cobra al revés, o veremos el origen de algunos nombre occidentales, como por ejemplo Vulpix, que viene de "zorro" en latín... Esas cosillas, vaya.

¿ES VIABLE EL SHOJO EN ESPAÑA?

Para añadir algo de variedad a esta sección, este mes no hablaré de ningún autor, obra o revista, sino que dedicaremos la página a una de las preguntas de muchas mesas redondas que se han celebrado en los salones: si la edición de obras shojo en España es factible económicamente hablando. Pero claro, la respuesta más rápida a esta pregunta es que sí, que lo han sido obras como **Marmalade Boy**, **Sailor Moon**, **Magic Knight Rayearth** o **Rg Veda**, pero claro, las dos primeras gracias a su emisión por TV, y las otras son de *Clamp*, unas autoras tan conocidas que mantuvieron una cantidad aceptable de público (aun así **Tokio Babylon** y **X** duraron menos que un chupachups en la puerta de un cole). Y llegamos a la conclusión de que, en realidad, no se ha editado mucho shojo en España. Algunas obras aisladas, hace unos años llegó **Promesa**, que pasó sin pena ni gloria por nuestras librerías, y hace todavía más tiempo lo hizo una versión mutilada de **Candy Candy**, otra vez gracias a la serie de TV. Y las editoriales no se arriesgan. Publicar ahora mismo algo que no sea de autores punteros, ni tenga un estilo gráfica familiar sería una locura, ya que el shojo tiene un público potencial (mayormente chicas, y pocos chicos) más reducido que el shonen (todo tipo de público). Y si además contamos con que el manga no goza de muy buenas ventas, queda la cosa clara: si publicásemos algo al estilo *Ai Yazawa*, sería un fracaso, lo mismo con obras como **Bronze**, o cualquier cosa que veáis en una revista de Shojo y no se identifique con las palabras "*Yoshizumi*" "*Clamp*" "*Takeuchi*" o que se haya emitido por TV en España (*NdL: Lo mismo pasaría con el tan solicitado por algunas especial yaoi de Minami, es algo que sólo se comprarían las cuatro chicas que lo piden mes a mes*).







Muchas veces no se llega a esta conclusión, ya que los que escribimos en las revistas, la gente más... ¿informada? del mundillo tendemos a masificar nuestra opinión, sin tener en cuenta que somos una minoría, sólo los más fans, que se relacionan entre ellos, y casi se conocen todos, que forman una pequeñísima parte del mercado. Y el resto del público no está en contacto con lo que sale en Japón, además de ser muy receloso a la hora de probar cosas nuevas, la cual cosa no quiere decir que el shojo no guste o no pudiera gustar, sino que se tiende, dado el poco poder adquisitivo (¿quién se gasta mas de 5000 pesetas al mes en manga? ¡Sólo los fans radicales u otakus!) a comprar lo que ya conoce, de lo que le han hablado, o que ha visto por TV.

Por eso creo que, aunque tardará aún algunos años, el shojo podría acabar dominando una pequeña parte del mercado, pero que eso es un proceso lento, y depende del trabajo de difusión que se haga (yo haré lo posible desde mi rinconcito en Minami ^_^), así como de lo que se emita en TV. Por ejemplo, el hecho que se editase **Marmalade Boy** ha dado lugar a que **Kimishika Iranai** (**Solamente tú**) tuviera buenas ventas, y se puedan editar otras obras de *Clamp*. También, como ya dije, obras del mismo estilo podrían tener el camino más fácil para llegar aquí (al estilo **Kodomo no omocha**), o a la espera de que se emita en más canales autonómicos **Card Captor Sakura**, el manga podría llegar aquí, así como la posibilidad de que hubiera un nuevo boom de series de *Magical Girls*.

Depende también de los horarios de emisión y de la publicidad que se haga de las series. Pero como ya he dicho, el mercado está en constante evolución, y más ahora, creo firmemente que este año habrá grandes cambios, y en un futuro el shojo podría tener buenas ventas. Depende también de vosotros. ¡Hasta la próxima!

Mak
tabris@retemail.es

CLAMP GAKUEN TANTEIDAN

La agencia de detectives del Campus de Clamp

Los protagonistas de este manga son tres estudiantes de Primaria de la escuela de *Clamp* llamados *Nokoru Imonoyama*, *Suoh Takamura* y *Akira Ijyuin*, que son respectivamente el Jefe de Delegados, el Secretario y el Contable de la Asociación de Estudiantes del Campus de *Clamp*. Como los tres son muy guapos, tienen toda una legión de fans y son perseguidos incluso por las estudiantes mayores del instituto. *Nokoru* tiene la particular habilidad de oír el llanto de una mujer en apuros a kilómetros de distancia, y tras ayudar a una anciana viuda a recuperar la casa que su cuñado le había robado, decide montar una agencia de detectives en el Campus, pero *Nokoru*, siempre galante con las mujeres, acepta únicamente los encargos de las chicas, que van desde recuperar el pavo real que una estudiante había perdido a resolver los problemas de la falta de entendimiento entre dos enamorados o descubrir el supuesto fantasma de la escuela que en realidad era una proyección que ponía una chica para que nadie entrase y supiera que tenía escondidos unos gatitos. Se dice que *Nokoru* es un verdadero genio, por lo que la NASA lo secuestra para obligarle a trabajar para ellos usando como presión a *Suoh Takamura*, que también es secuestrado, pero *Suoh* no sólo es un experto luchador de judo, aikido, karate y kendo, sino que ha sido educado para ser un verdadero ninja, por lo que consigue escapar y rescatar a *Nokoru*. Aunque los asuntos resueltos por la agencia de detectives suelen ser de escasa importancia, es un manga entretenido y divertido, con unos protagonistas llenos de carisma y encanto.



El anime

Existe una serie de televisión basada en este manga que consta de 26 episodios y ha sido emitida en países como Estados Unidos. La mayoría de los episodios siguen con bastante fidelidad el manga y también hay algunos inventados, pero lo más curioso resulta su cruce con otros mangas de *Clamp*. Por ejemplo, nos encontramos en un episodio con varias escenas de **20 Mensoo ni Onegai!!**, como cuando *Akira*, disfrazado de 20mensoo, se cuela en la habitación de *Utako* y ésta le cuenta su desengaño amoroso; cuando *Akira* conoce sin saberlo a su padre pensándose que éste es Santa Claus o cuando se le declara a *Utako*. Y también veréis en varios episodios a los miembros de la policía Duklyon en acción e incluso a la alocada *Miyuki-chan*. El dibujo del anime es muy bueno y la serie entretenida, por lo que la encuentro bastante recomendable.

Los personajes

NOKORU IMONOYAMA

Es el jefe de Delegados de la Asociación de Estudiantes y estudia 6º de primaria. La familia *Imonoyama* es de las más ricas y poderosas de todo el Japón y fueron los fundadores del Campus de *Clamp*. Es muy inteligente, extrovertido y galante, pero también es bastante desordenado y algo irresponsable. Su punto débil es ejercer su labor de delegado, para desesperación de *Suoh*, *Nokoru* siempre prefiere jugar y divertirse a revisar los documentos de los estudiantes.

SUOH TAKAMURA

Es el Secretario de la Asociación de Estudiantes y está en 5º de primaria. También es muy inteligente y el primero de su clase, además de ser un experto luchador de artes marciales. Es un chico algo callado y el más responsable de los tres. Siempre tiene que presionar a *Nokoru* para obligarle a ejercer sus funciones de delegado y le salva a éste la vida en más de una ocasión. La chica que le gusta es una dulce niña de largas coletas que toca la flauta llamada *Nagisa Azuya*.

AKIRA IJYUIN

Es el contable de la Asociación de Estudiantes y estudia 4º de primaria. Es el primero de su clase y un excelente cocinero que da lecciones de cocina para la clase de labores domésticas. *Akira* es un niño muy bueno, inocente, dulce e ingenuo que todavía cree en la existencia de Santa Claus. Tiene a su jefe *Nokoru* en un pedestal y unas ideas bastante absurdas que a veces dan buen resultado. Está enamorado de una niña de preescolar llamada *Utako Ohkawa*.

Club de fans de Clamp
yuki-valencia@ono.es

Fe de erratas: En el artículo de presentación del número 1, en la fecha de edición de **Combination** pone de 1991 a 1994, cuando fue de 1991 a 1992, y **Derayd** es de 1989, no de 1993. En el próximo número publicaremos la dirección de correo normal del Club de fans de Clamp, que en este número ya no queda espacio.

TSUKASA HOJO
OBRAS CORTAS

Hola a todos una vez más a estas páginas dedicadas a uno de los mejores mangakas que existen, el sensei *Hojo*. Después del artículo del mes pasado, en el que os presenté a este fabuloso autor (como si hubiera alguien de los presentes que no supiese quién es), continuaremos con sus obras cortas. En esta ocasión nos centraremos en sus dos primeros tomos recopilatorios y dejaremos el resto para la siguiente entrega, los tankoubons tratados este mes son: **Tenshi no Okurimono** (**El regalo del ángel**) y **Sakura no hana no sakukoro** (que, si hacemos caso a la traducción francesa, significa "**El tiempo de los cerezos**"). Advertir que voy a destripar los finales, así que si pensáis que podréis conseguir estas obras o bien no leáis el artículo o bien cuando parezca que llego al final saltad al siguiente párrafo.

Tenshi no Okurimono

Se publicó en 1988 y consta de 5 historias cortas distribuidas a lo largo de las 192 páginas del tomo. La primera es la que da el nombre al recopilatorio, fue publicada en el semanario Weekly Jump nº34 de 1988 y consta de 31 páginas. Los protagonistas de la historia son 2 universitarios (*Masahiro* y *Kyoko*) y una niña de 3 años (*Ana*) que dice ser la hija de los anteriormente citados. Los dos estudiantes son amigos y están enamorados el uno del otro, pero no se dan cuenta hasta que un buen día *Masahiro* se tropieza en el metro con una niña que dice ser su hija. Éste quiere deshacerse de ella, pero *Kyoko* no está de acuerdo y así los lazos entre los dos se van estrechando, hasta que después de pasar un día repleto de emociones *Ana* y su joven "madre" caen a las vías del tren al recibir un empujón. El "padre" salta a la vía y las salva, pero la pequeña desaparece sin dejar rastro, cosa que deja a los dos jóvenes muy abatidos. Mientras están los dos solos animándose el uno al otro, *Kyoko* dice que *Ana* debía ser un ángel, y al poco rato se dan cuenta de los sentimientos que tienen el uno por el otro. Nos encontramos ante una historia sencilla, dulce y muy bonita que cuenta con una pequeña dosis de magia y un gran dibujo.

La segunda lleva por título **Ore wa otoko da!** (**¡Yo soy un hombre!**) y es la primera obra, a nivel profesional, de este autor, su extensión es de 31 páginas y la realizó en 1980. La historia transcurre en una residencia de estudiantes mixta, en la que encontramos a un joven, *Yamato*, muy "hombre" que no está de acuerdo en compartir la residencia con el sexo opuesto (pero mira que llega a ser pringado el chaval) y aún menos con la "cabecilla" de éstas, *Iwasaki*. Las peleas entre estos dos serán continuas y tanto las chicas como los chicos sufrirán las consecuencias de éstas. La cosa terminará cuando caigan en la encerrona que les tiende la dueña gracias a la que vemos que estos dos jóvenes están enamorados el uno del otro. Una historia muy simpática en la que vemos grandes dosis de frescura y humor y en la que ya se entrevé lo que se puede esperar de este autor, sólo tiene una pega: el dibujo que aún tendrá que pulirlo bastante (pero no hemos de olvidar que es de 1980).



En tercer lugar nos encontramos con **Neko mamma okawari** (que si significa lo mismo que la traducción francesa, **Historia de gatos**, un servidor es cura (*NdL: No me pongas tan a huevo el chiste fácil...*)), una historia de 45 páginas editadas en 1985 y que cuenta con el aliciente de ser la primera historia de este autor en que un animal tiene un papel principal. *Yuichi* es un fotógrafo y *Miku* una gata capaz de transformarse en una preciosa mujer. El chico salva a la gata y ésta se le aparece al día siguiente en su forma humana y se acaban enamorando. Al cabo de un tiempo *Yuichi* decide declararse, pero justo entonces es atropellado por un camión, y *Miku*, que presiente algo, sale en su búsqueda para llegar, en forma de gata, justo antes de que muera. Pero éste no muere, sino que puede seguir viviendo de la misma forma que lo hace su amada, es decir, en gato

capaz de transformarse en humano. Nos encontramos ante una historia llena de fantasía y amor y que cuenta con un bonito dibujo.
Y por último tenemos las 2 historias piloto de **City Hunter**, me refiero a **City Hunter XYZ**, de 45 páginas, y a **City Hunter Double edge**, de 33 páginas, las dos se publicaron en 1983, aunque lo hicieron en diferentes revistas: la primera en el Shonen Jump y la segunda en el **Fresh Jump**. La primera historia ha sido adaptada a la serie de TV con algunos cambios, mientras que la trama de la segunda es completamente inédita en nuestro país. De éstas no comentaré nada más (lo haré cuando hable de esta serie) excepto que se echan en alta los mazazos de *Kaori* a *Ryo*, aunque, eso sí, está tan salido como siempre.



Sakura no hana no sakukoro

Este segundo tomo recopilatorio consta de 4 historias distribuidas a lo largo de sus 193 páginas y fue publicado en Japón por primera vez en 1993.
Al igual que en el anterior, la primera es la que da el nombre al tomo y consta de 51 páginas. La trama gira entorno a dos personas, un chico llamado *Sakurai* y la chica de la que está enamorado, *Sarah*, una joven que oculta un poder, el de comunicarse con las plantas. Un buen día *Sakurai* se escapa de casa y cae a un río, pero gracias a los poderes de *Sarah* lo encuentran y consiguen salvarlo. Una historia muy bonita que cuenta con un gran dibujo y de la que poco después hizo una nueva adaptación alargando la historia hasta 3 tomos.
En segundo lugar nos encontramos con una aventura de 45 páginas titulada **Complot de familia** (lo siento, pero desconozco el título original). En ella somos testigos de cómo un hombre pierde la memoria tras caerse por unas escaleras y cómo su hijo lo aprovecha para sacar a su novia (la del padre) de la vida de ambos. Pero al final la acepta como madre y justo en ese momento el amnésico recupera la memoria. Muy bonita, tierna y real (ya que esto, la primera parte, puede pasar de verdad por desgracia).
La última historia se titula **Sueno de verano** y tiene una extensión de 52 páginas. La protagonista de esta narración se llama *Misako* y tiene un gran pánico al agua, siendo a causa de este tremendo pavor que sufre un accidente en el que se golpea la cabeza y cae en coma. Es durante este trance en el que gracias a unas cuantas vivencias (entre las que vemos a *Saeba* acosándola y a *Kaori* con el mazo) en su mente que recupera la consciencia y que además ha vencido su miedo al agua. Una historia sencilla y simple con un bonito dibujo.
Como me imagino que todos os habréis dado cuenta, me he saltado la tercera historia, y eso se debe al hecho de que para mi gusto es la mejor historia corta de este autor, y como dicen que lo bueno se hace esperar pues... La historia se titula **Taxi driver** y se publicó en 1990 con una extensión de 38 páginas. Los protagonistas de la historia son un taxista vampiro, *Akira*, y *Nagisa* ,esa *idol* de 15 años que *Saeba* tuvo que proteger en su serie. Los dos protagonistas se enamoran el uno del otro y el vampiro sacrifica su vida para salvar a la cantante de unos yakuza de la música, pero gracias a las lágrimas de una virgen (las de *Nagisa*), *Akira* puede volver a la vida en forma de humano normal. Una historia preciosa, maravillosa y muy bonita que cuenta con un dibujo soberbio y con la presencia de mi querida *NAGISA*. Una historia que merece un sitio de honor en cualquier biblioteca.
Bien, y hasta aquí puedo leer. Nos leemos en la próxima entrega.
Cuidarsus.

Alex "Saeba" Mateo
saeba@mixmail.com

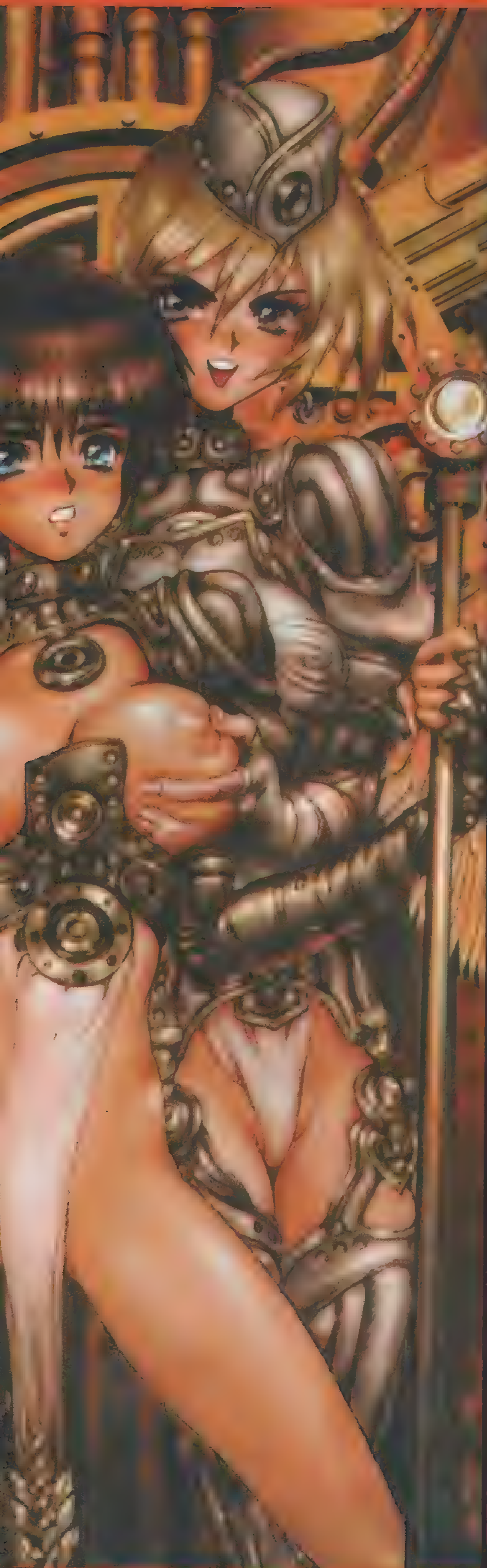
MASAMUNE SHIROW

PEQUEÑA BIOGRAFÍA DE UN GRAN AUTOR

Shirow es un autor que siempre ha luchado por proteger su intimidad y que, al contrario que otros muchos autores, son pocos los datos que se poseen sobre su vida. Sabemos que nació el 23 de Noviembre de 1961 en la ciudad de Kobe, una ciudad portuaria cerca del centro industrial de Osaka, en la provincia de Hyogo.
Al terminar su enseñanza media se trasladó en la Facultad de Bellas Artes de la universidad Osaka Geiyutsu.
Fue durante este lapso de tiempo cuando Shirow publicó su primera obra, **Black Magic**, con tan sólo 21 años, gracias a la cual fue descubierto por un editor de Seishinsha, éste le ofreció la oportunidad de presentar su primera obra profesional con la citada editorial japonesa, pero inteligentemente Shirow la rechazó para poder terminar sus estudios.
Ya con sus estudios superiores terminados, Shirow lanzó su primera obra profesional en 1985, fue **Appleseed**, y la publicó Seishinsha.
Pero claro, *Masamune Shirow* no es un autor normal, y posiblemente este primer intento de entrar en el mundo del manga no le resultó totalmente satisfactorio, retirándose durante cinco años en los cuales trabajó de profesor en un instituto (ya me hubiera gustado a mí que mi profesor de filosofía de COU hubiera sido *Shirow*...). Una vez terminado este periodo de descanso, *Shirow* volvió al trabajo en activo, entregándonos obras de una calidad incuestionable como **Appleseed Databook**, **Orion**, **Black magic M-66**, **Dominion Tank Police**, **Exon Depot**, **Ghost in the Shell** y **Dominion Conflicto** que han sido las obras publicadas en España. Aun así, aunque el grueso de la obra de *Shirow* haya sido publicada en nuestro país, aún quedan obras inéditas de este fantástico autor, por ejemplo **Neurohard** (la cual es prácticamente imposible que se publique alguna vez en España ya que ni siquiera está traducida al inglés), **Masamune Shirow Hypernotes** y **Manmachine Interface** (**Ghost in the shell II**).
Además de sus mangas, *Shirow* también ha tenido mucho éxito con sus *art books*, el primero de todos el **Intron Depot 1** al cual sucedió el **Intron Depot 2** (**Blades**).
Tres de sus obras fueron convertidas en anime con mayor o menor éxito y calidad, son **Applessed**, **Black Magic M-66**, y **Ghost in the Shell**.
The Analisys of the Ghost in the Shell (totalmente recomendable) fue un libro de ilustraciones publicado en 1995 a causa del gran éxito de dicha película.
Otra de las publicaciones que surgieron a causa del éxito del OVA de **Ghost in the Shell** fueron un anime-book de la película, un libro de ilustraciones con todo el *storyboard* de la película titulado **Ghost in the Shell Continuity Script** y el libro "persona" dedicado a *Mamoru Oshii* y su obra incluyendo su trabajo en el anime de **Ghost in the Shell**.
A partir de aquí la obra de *Shirow* se hace un tanto difícil de seguir ya que en su mayoría son intervenciones en los diseños de algún juego de ordenador, o ilustraciones para alguna revista como COMICKERS, GRIFFON, ULTRA JUMP, KODANSHA YOUNG MAGAZINE, KODANSHA UPPERS, etc. También ha realizado ilustraciones para novelas de la Asahi Sonorama Novels, pero de todo esto y de mucho más os hablaremos en futuras entregas de esta sección sobre el autor con los guiones más inteligentes, con el dibujo más cuidado y minucioso que haya existido en el mundo del manga (*NdL: Ahum, di que sí, que no se note que esto lo escribe un fan del susodicho Shirow...*).



Enrique Herranz



NEUROHARD

EL PLANETA DE LAS AVISPAS

Neurohard es una de las obras más difíciles de reseñar dentro de la obra de *Shirow*, por la simple razón de que no ha sido traducida a ningún idioma que no sea el japonés original. [illegible] por su nueva forma de contar esta historia de viajes en busca de civilizaciones alienígenas, *Shirow* intenta que en **Neurohard** [illegible] **Stardust**, donde la proporción es una ilustración por página de texto, pero casi casi.

Neurohard transcurre en el año 2300, los humanos están suficientemente avanzados tecnológicamente como para realizar viajes [illegible] humano, y como es normal, encuentran en ocasiones vida alienígena. [illegible] en la nave Flema Hyuton, pretenden confirmar la existencia de vida inteligente en el 5° planeta del sistema Heustone.

Los personajes principales son *Malchina* (la protagonista), *Christine* (la líder del grupo de exploración), *Bauton*, *Reguelian* (alienígena del grupo), *Nikki* (dotada de poderes psíquicos), *Gueppel* (experto en armamento), *Solto* y *Luis Flos*.

[illegible] aeronave Flema Hyuton en busca de ese probable rastro de vida inteligente, pero en el trayecto hacia el sistema Heustone son atacados [illegible] planeta Antia.

[illegible] enormes y amenazadoras avispas con las que la líder del grupo *Christine* quiere entablar contacto.



Para ello cuenta con la ayuda de la nave auxiliar de la Flema Hyuton, la nave Housenca, que con todo su equipo les permite comenzar la aventura.

Este es en pocas palabras el argumento inicial de **Neurohard**, una de las obras más densas de las publicadas por *Shirow*. Si pretendéis embarcaros en la aventura de su lectura sólo os advierto que deberéis tener paciencia por arrobas, un manual de entomología, un ánimo de dimensiones ciclópeas y un gran fanatismo hacia el sensei.

Ridli Scott

YAOI / SHONEN AI

Yaoi... casi todo el mundo metido en esto del manga ha oído hablar de ello. Muchos incluso saben nombres de series (aunque sea sólo para criticarlas) y muchas somos fans de ello. Pero... ¿cómo empezó todo este movimiento, tan particular del manga? Vamos a verlo.

El yaoi o shonen-ai es, aproximadamente, la mitad del mercado shojo manga. Yaoi es un acrónimo de "yama-nashi" (sin un clímax), "ochi-nashi" (sin conclusión) y "imi-nashi" (sin contenido). Shonen-ai significa simplemente "amor de chicos". La diferencia básica entre ambos es que el yaoi es más sexualmente explícito que el primero. El yaoi son, exclusivamente, historias que narran amores entre chicos, la mayoría de los cuales son "bishonen" (chicos guapos, vaya). ¿Y entre chicas no hay?, alguien se preguntará. Sí, lo hay, y se llama "yuri", pero al contrario que el yaoi, es un género minoritario que no hay que confundir con los mangas hentai lésbicos para chicos.



Las primeras historias de amores entre chicos aparecieron en los años 70: **Toma no Shinzo** *(El corazón de Thomas)* de *Moto Hagio* (1975) y **Kaze to ki no uta** *(Canción de viento y árboles)* de *Keiko Takemiya* (1976), fueron las pioneras. La primera inició el género. La segunda fue el primer manga donde aparecieron dos chicos juntos en la cama.



Ninguna de las dos es una obra ligera. Ambas tratan historias complicadas, dramáticas y, sí, también trágicas. Ambas autoras son parte del "grupo de las 24", creadoras del shojo manga moderno el cual, en esa época, estaba en plena fase de expansión y experimentación, dando lugar a grandes clásicos.

Las raíces se plantaron entonces, pero lo que hoy se conoce como yaoi tuvo su origen en el mundo de los dojinshi (fanzines) japoneses a mitad de los ochenta. Estos dojinshis yaoi empezaron como parodias de las series de éxito en los que las autoras convertían en parejas a los protagonistas masculinos. Aunque ya habían existido historias parecidas con los personajes de series como **Gundam** o **Gatchaman**, la explosión se produjo en 1984 con **Captain Tsubasa (Campeones)**, cuya reina indiscutible fue *Minami Ozaki*, posterior creadora de **Zetsuai**. A ésta le siguieron **Saint Seiya** (1988-89), **Yoroiden Samurai Troopers** (1989-92), **Tenku Senki Shurato** (1990), **Cyber Formula** (1992-96), **Yuyuhakusho, Slam Dunk**, **Sailor Moon**, **Gundam Wing** y **Rurouni Kenshin**, **Trigun** y **Sorcerous Stabber Orphen**, siendo estas últimas las que están más en boga actualmente.

Juné fue la primera revista específicamente yaoi que existió, hasta el punto que casi ha dado nombre al genero en Japón, y apareció a principios de los 80. Sin embargo, el gran boom de revistas y editoriales yaoi no se produjo hasta principios de los 90. Estas nuevas publicaciones se nutrieron con autoras salidas del mundo de los dojinshis, muchas de las cuales saltaron a la profesionalidad muy rápidamente, quizás demasiado. Aún hoy, varias de éstas siguen publicando dojinshis.



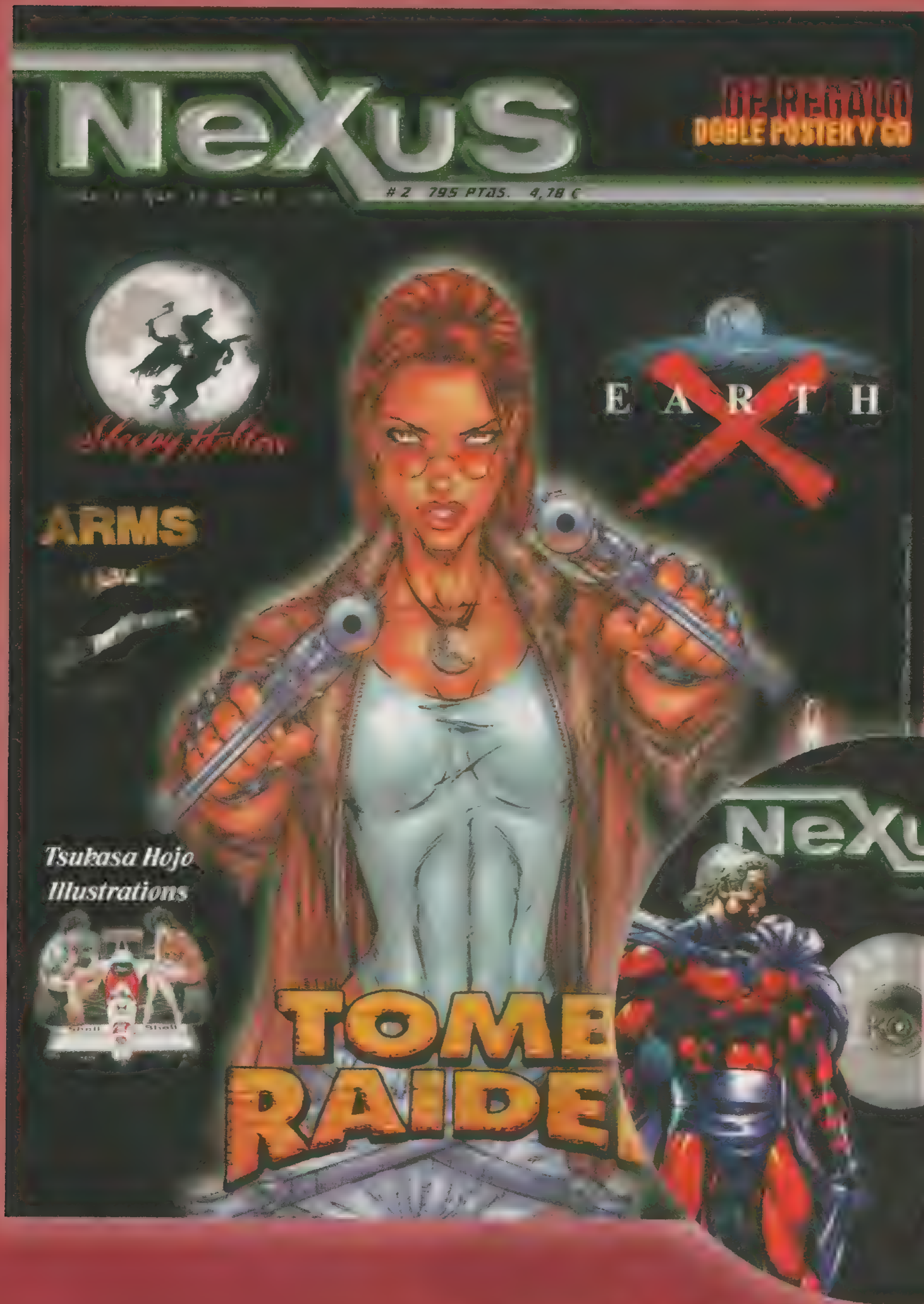
En la actualidad, hay más de 20 revistas, desde mensuales a trimestrales, dedicadas tanto a mangas como a novelas ilustradas o una combinación de ambas. Aunque es posible encontrar de vez en cuanto alguna obra yaoi/shonen-ai en revistas shojo "normales" (**Bronze** se publica en **Margaret** por ejemplo), este tipo de mangas tienden a publicarse en sus revistas especializadas casi exclusivamente. Entre todas destacan sin lugar a dudas **BeXBoy** y su hermana **BeXBoy Gold**, donde se han publicado **Kizuna** y **Fake** entre otras, y que son indiscutiblemente las más conocidas fuera del Japón.

Por supuesto, el fenómeno llego al anime. **Pataliro!**, de *Mineo Maya*, fue el primer manga de temática homosexual en ser animado (serie de TV en 1982 y una película), pero ésta es básicamente una obra cómica donde los protagonistas son gays, así que no podemos hablar verdaderamente de anime yaoi con ella. Para ello tendríamos que esperar a 1987, cuando **Kaze to ki no uta** fue animado en forma de OVA.

Las OVAs son el formato estándar en animación yaoi hoy en día ya que, por su propio mercado, no puede ser viable de otra forma. Y la mayoría son de gran calidad, aunque por supuesto hay excepciones. El boom llegó también en los 90, con los éxitos de **Zetsuai 1989**, **Kizuna** y **Ai no Kusabi**. Varias de estas OVAs han sido publicadas comercialmente fuera de Japón (y las mencionadas debidamente comentadas en **Minami**). En USA se han publicado **Kizuna**, **Kimera** (de la misma autora) y **Fake**. En Italia, **Kizuna, Ai no Kusabi, Kaze to ki no uta** y **Legend of the Blue Wolf**. Aquí nos llegó **Boku no Sexual Harassment** como **Malos Entendidos** que, por desgracia, no es una de las mejores.

Si os movéis por Internet, podéis encontrar otras en fansub. En *http://www.fansubs.net/* encontrareis más información y

No es "la revista que estabas esperando"...



... es mucho más.

Bienvenidos al NeXuS

MANGA · CÓMICS · ROL · CLÁSICOS · LIBROS · ART BOOKS · VIDEOJUEGOS · CINE · INTERNET

ERAN MUCHISIMAS LAS CARTAS QUE NOS PREGUNTABAN POR SU EXISTENCIA. AHORA, GRACIAS A LA MAGIA DE LOS DOUJINSHI, PODEMOS POR FIN PRESENTAROS EL COLMO DE LOS COLMOS. PODEMOS PRESENTAROS...

Marmalade Boy ¡¡HENTAI!!

Lo que sea, como sea, con quien sea es un lema que se ajusta bastante bien a la mayoría de los doujinshi japoneses, y, especialmente, a los H (eróticos o porno).
Seguramente todos habéis oído hablar y visto los "famosos" doujinshi, publicaciones hechas por fans para fans. Si bien no todos los doujinshi son H ni mucho menos, esta categoría es la más famosa (y la que más se exporta). Se pueden encontrar de todas las formas y todas las maneras: En edición papel normal, en diskettes, juegos en CD-Rom, y la lista sigue. Y los autores son también de una inmensa variedad, desde el fan que sólo escribe algo hasta el dibujante profesional que saca dos por año para sus fans, pasando por el trabajador normal que dibuja mejor que un profesional pero prefiere sacar doujinshi, donde no hay ningún editor que le ordene cambiar las cosas. Sin embargo, contrariamente a la creencia popular fuera de Japón, no todos los doujinshis se basan en personajes de series de manga, anime o videojuegos (con decir que hay doujinshi hasta de líneas de tren…).
En el caso de los doujinshi H, se pueden encontrar de casi cualquier serie que haya sido mínimamente famosa (y más de series muy famosas, claro ;)); ahora sí, cuando la serie deja de ser famosa, sólo los fans acérrimos continúan sacando doujinshi, por lo que hay que acudir a las tiendas de segunda mano para encontrar más material. Pero cuidado si te interesa el doujinshi de un círculo famoso (los dibujantes se suelen agrupar en grupos llamados "círculos" para sacar los doujinshi bajo el nombre del grupo), porque los precios de segunda mano pueden llegar a ser desorbitantes.

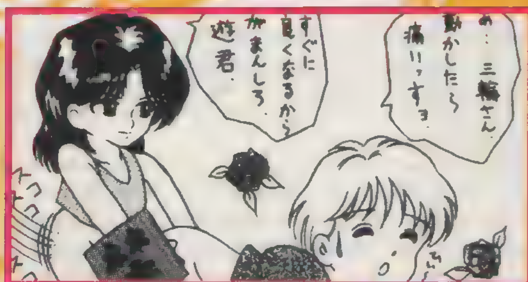




¿Y qué hay en un doujinshi H? Como la palabra indica, todo tipo de guarrerías que nuestras mamás preferirían que no viésemos. Hay doujinshi con temas románticos y escenas eróticas simples y dulces, los hay con violaciones bestias, con grupos de tres, cuatro o toda la escuela, con temas sado-maso, lolita, comedias, etc, etc… la lista continúa y no acaba.
Así pues, no es de extrañar abrir un doujinshi H de **Marmalade Boy** y encontrarse a *Meiko* y *Miki* haciendo el amor apasionadamente en la biblioteca. O a *Yuu* y *Miwa* pasándoselo bien con la ayuda de *Ginta*. O simplemente una colección de fotos de las chicas desnudas en posiciones sugerentes.
Sean las que sean tus preferencias, chico o chica, ¡siempre va a haber un doujinshi perfecto para ti! :)
Claro que, si uno es quisquilloso con el dibujo… las opciones puede que se empiecen a quedar más cortas. Como con todas las cosas, cantidad no siempre equivale a calidad, y mientras que hay centenares de doujinshi basados en **Marmalade Boy**, no son tantos los que realmente merecen la pena.
Ah, y por supuesto, olvídate del furigana para los kanji (pequeños caracteres que ayudan a saber cómo se

leen dichos kanjis y por tanto ayudan a saber qué significan).
(¿Y quién quiere <u>leerlos</u>? Bueno, alguno habrá, digo yo :)).
Tomemos por ejemplo un doujinshi al azar de **Marmalade Boy**. En la portada hay un dibujo de *Miki* a color; sólo con eso ya sabemos que éste no va a ser muy fuerte puesto que como la portada es lo que vende, los doujinshi más bestias suelen tener portadas más... sugerentes (por decirlo de alguna manera), y los menos bestias pero todavía puro y duro porno suelen enseñar desnudos de los protagonistas o similar pose.
De hecho, lo más fuerte de este doujinshi al azar es un dibujo de *Miki* y *Meiko* besándose con lengua, unas ilustraciones de las chicas mostrando las braguitas y unas tiras cómicas con *Miwa* aprovechándose de *Yuu*.
No parece mucho, ¿no? Vayamos al detergente número do... digo, a otro fanzine H sacado al azar. Este tiene una portada un poquillo mejor... ¡*Miki* y *Meiko* abrazándose! Y si tienes la suficiente edad intelectual para mirar dentro, te encuentras con unas escenitas entre *Miki*, *Meiko* y *Yuu* y extraños manchones en las hojas... Ummm, no creo que eso estuviera en el original... Nunca hay que comprarse doujinshi de segunda mano sin chequear las páginas! ;).
En fin (y menos mal que el doujinshi no es mío), algo un poco más picante. Sin embargo, por muy picante que sea, el dibujo es horrible y hay que tener las gafas bien empañadas para comprarlo o bien, si no tienes, necesitar pasarte por la óptica. También hay algunas ilustraciones mejores hechas por otros artistas, pero no pasan más de lo usual (desnudos, desnudos y más desnudos).
¿Y la censura? Depende de los artistas y de dónde quieran venderlos. Ferias como Comiket tienen un grupo que se encarga de ver si los dibujos están bien censurados o no, pero tened en cuenta que la censura es relativa y de vez en cuando es más que mínima.
Nunca os gastéis demasiado dinero en un doujinshi de un artista que no conozcáis de nada basándote sólo en la portada porque lo que suele ocurrir es que, aunque la portada sea una muestra de lo que hay dentro, muchas veces el dibujo de dentro no tiene nada que ver con el de la portada. También hay que tener cuidado con doujinshi que son todo escrito con alguna ilustración aquí y allí. Si sabéis japonés, perfecto, si no...
¡Comprar doujinshi es un arte... y espero que lo disfrutéis!

Zahara Medina



Y NO NOS OLVIDEMOS DE...



Desde que en el anterior número publicamos diversas imágenes hentai de **Pokémon**, hemos perdido la cuenta de los e-mails que nos han llegado pidiéndonos más o solicitando páginas web que contuvieran este tipo de material.
En vista de lo cual hemos decidido atender vuestras peticiones, así que aquí tenéis una buena lista de sitios en los que podéis encontrar ilustraciones de vuestr@s protagonistas como a vosotr@s os gusta verl@s (dado que **Pokémon** es una serie de masas, en muchas también hay imágenes de títulos que también han sido fenómenos sociales como **Dragon Ball**, **Sailor Moon** o **Ranma 1/2**):

· <u>**Pokemaniacs.Net**</u>
[illegible]

· <u>**Pokemaniacs.Net**</u>
www.pokemaniacs.net/

· <u>**POKEMON HENTAI INFO**</u>
www.1.pokemon-hentai.1nf0.com/

· <u>**Neo Net**</u>
members.xoom.com/chibit2000/

· <u>**POKEMON HENTAI WEBSITES**</u>
www.doggypoop.com/bestsites/pokemon_hentai.htm

· <u>**fsn.net**</u>
*http://slavetrainer.bdsm.st/**hentai**/free_**hentai**_pics.html*

· <u>**pokemon_hentai**</u>
*http://www.freestyleporn.com/erotic_**pokemon_hentai**.html*

· <u>**hentai pokemon**</u>
[illegible]*pokemon*-ex.html*

· <u>**hentai pokemon**</u>
*http://www.**hentaipokemon**.buy-half.com/*

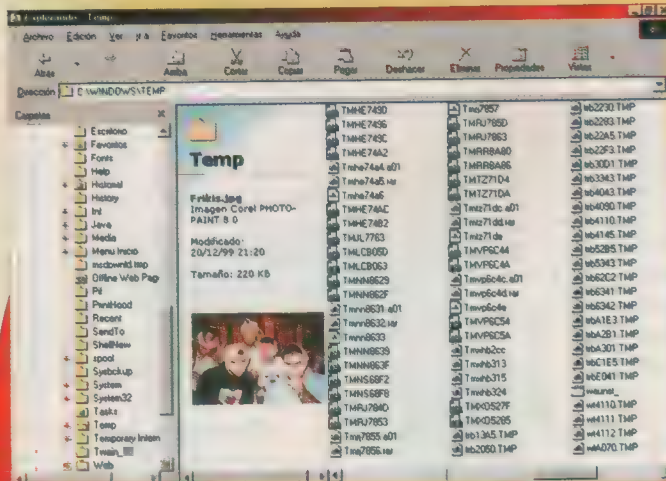
· <u>**pokemon movies hentai**</u>
*http://free-**hentai**.**hentai**paradise.nu/2901free**hentai**216.html*

Minami regala un CD, por tanto, es lógico pensar que los que os la compráis tenéis ordenador (aunque sabemos por vuestras cartas que muchos os la compráis sin tenerlo), así que aquí tenéis algunos consejos prácticos para sacar el máximo partido a vuestro computador.

INTERNET

Para ganar rendimiento y rapidez en las conexiones, podéis seguir estos consejos.

1. Vaciar a menudo las carpetas: *HISTORIAL*, *COOKIES* y *Temporary Internet Files*. Allí se acumula mucha basura que ocupa espacio en el disco duro. Así evitáis que Windows se ponga a vaciarlas mientras está is conectados, perdiendo tiempo y velocidad. Además, evitareis que otras personas puedan verdonde habéis estado hurgando en esas carpetas mientras os conectais a Internet.



2. Desactivar (con el botón derecho del ratón) el programa AIM (America Instant Messenger), también conocido como AOL en otras versiones. Este es un programa que usan los americanos para mandarse mensajes, y a nosotros no nos sirve. Después de desactivarlo, borramos todos los archivos con ese nombre, incluyendo el archivo LAUNCH.AIM. El símbolo de este programa es un muñeco parecido al de los semáforos de peatones, pero de color amarillo.

3. Y también podéis borrar el TALKBACK, un programa parecido. Este aparece cuando menos te lo esperas al lado del reloj de Windows, y puede hacer que Netscape se cuelgue y se cierre. Lo mejor es borrarlo para evitar disgustos. Su símbolo es una flecha negra en un cuadrado gris.

4. Si vais a *Inicio-Panel de Control-Opciones de Internet* a la sección de *Avanzadas*, podréis desactivar la aparición de vídeos, imágenes, música y animaciones cuando os conectáis a Internet. Es muy útil cuando tenéis prisa por mirar el correo y no os interesa nada más.

LIMPIAR EL DISCO DURO

Para librarlo de basura, ahorrando espacio y rendimiento. Cuanto más limpio este más rápido va a funcionar.

1. En *Inicio-Buscar* escribís *.*tmp. Estos son los malditos archivos temporales que Windows crea a patadas. Aparecen cuando algún programa, o el propio ordenador, se cuelga o apaga mal. Crecen como setas y llegan a ocupar muchos megas, y suelen estar en la carpeta *TEMP* de Windows. Hay que borrar todos menos los de ese día, porque el ordenador los puede necesitar.

2. También tenemos los archivos *.*fts (Full Text-Search). Los archivos de Ayuda los crean cada vez que ésta se utiliza o aparece sola, y llegan a ocupar hasta 2 megas de memoria. Pueden borrarse todos sin problemas.

3. Y los *.*gid (Global Index File) también son referencias a los archivos de ayuda. No ocupan demasiado, pero crecen como ratas. Y pueden borrarse sin problema.

4. En los archivos de Ayuda (Help) de Windows, hay unos vídeos que te enseñan cómo se arrastra un archivo o se vacía la Papelera de Reciclaje. Como todos (o casi todos) ya sabemos hacer esto, esos videos(*.*avi) que ocupan MUCHO espacio se pueden borrar. Pero cuidado no borréis alguno vuestro sin querer.

6. Y pillad algún programa limpiador, como el MORE SPACE, para limpiar el disco duro. Está en: *www.wbmag.com sftware sharec.htm#A7*

7. Tambien podéis borrar los archivos de sonido (*.*wav) que Windows incluye en sus combinaciones, sobre todo si tenéis vuestros temas de escritorio favoritos ya instalados. Algunos nombres son: Ciencia.Deportes, Espacio, Robot, Utopía...

8. Tampoco os olvidéis de vaciar luego la Papelera de Reciclaje. Y NUNCA borréis los archivos DLL por muy grandes que sean, ya que os podéis cargar el ordenador.

AUMENTAR EL RENDIMIENTO

Más rendimiento es más velocidad, y con ello ahorráis tiempo y dinero.

1. SCANDISK.
Una herramienta muy útil, que tiene la cualidad de reparar los errores del disco duro. Si la disquetera no funciona o la impresora no imprime, y no tenéis mucha idea de ordenadores, podéis cerrar todos los programas, reiniciar el ordenador y pasar el Scandisk. Pero antes hay que activar algunas *Opciones Avanzadas*:
- Reparar los errores automaticamente. Imprescindible.
- Archivos con vínculo cruzado: IGNORAR, nada de hacer copias ni borrar.
- Fragmento de archivo perdidos: eliminarlos.
- Y verificar: los nombres de archivo, las fechas y las horas no validas.

Scandisk tiene dos opciones: una más rápida y simple (para emergencias), llamada *Estándar*. Y otra más complicada, minuciosa y lenta llamada *Completa*. Conviene pasarlo una vez al mes.

2. DESFRAGMENTADOR.
Organiza todos los datos del disco duro, así Windows tarda menos en buscarlos (ganando en velocidad) y ahorra espacio. No cambia de lugar ninguna carpeta y aumenta mucho el rendimiento. Aunque es muy lento, sobre todo la primera vez. También debería pasarse una

MARMALADE BOY SECRET

Sí, fuimos nosotros...

Como seguramente recordaréis, en el número 0 de **Minami2000**, especial dedicado a **Marmalade Boy**, había un artículo de *Adolfito* criticando esa serie. Muchas fuisteis las que protestasteis por dicho artículo, e incluso algunas os disteis cuenta de la verdad (como la tal *Miki K.* aquella que nos escribió), pero conseguimos echar tierra sobre el asunto y lograr que se olvidara.

Sin embargo, más de un año después, los remordimientos pueden conmigo y debo confesar: Sí, fuimos nosotros, fue culpa nuestra.

Muchas habéis expresado vuestra disconformidad respecto al final de la serie de anime comentando que está muy mal explicado y que se queda como cortado, y no os falta razón, ya que en realidad no terminaba ahí, quedaban 11 capítulos que no se emitieron por culpa del artículo de *Adolfito*, pues gracias a ese texto asociaciones como la TAC o la ATR consiguieron el apoyo que les faltaba y enviaron un escrito a Japón que terminó en la prohibición total de la serie y en una multa a su autora, *Wataru Yoshizumi*, a quien se suspendió de empleo durante 6 meses (si hacéis cuentas comprobaréis que ése ha sido más o menos el tiempo que ha tardado en aparecer su siguiente obra, **Solamente Tú**) y a quién se multó considerablemente por haber metido cosas éticamente incorrectas e incluso ilegales como una relación adulto-niña (*Natchan* y *Meiko*) o una situación de convivencia en comuna (la familia del *Miki* y *Yuu* al pleno).



Dichos capítulos fueron destruidos, y los cels, scripts y originales en general quemados en la hoguera, por lo que ya nunca podremos recuperar esos capítulos, de verdad que lo sentimos, fue culpa nuestra, debido a nuestra falta de previsión ya nunca podréis disfrutar del emocionante final de la serie, y lo menos que podemos hacer para intentar ganar vuestro perdón es contaros qué pasaba.

Básicamente, contaba cómo *Miki* y *Yuu* se iban a vivir a Estados Unidos, donde a *Yuu* le habían ofrecido un trabajo como arquitecto. A modo de subtrama, se veían ciertos problemas que *Ginta* tenía con su relación (intervención de *Rokutanda* incluida). No quiero contar nada más porque si no sois fans esto no os interesa, si queréis saber detalles escribid a la dirección de correo abajo indicada y gustosamente os informaré.

Lo que sí podemos hacer, para compensar, es deciros que por fin, tras meses de rumores, ha salido a la venta (en Japón, claro) la siguiente película de **Marmalade Boy**, que se titula **Ionose Hapôneasike Noseke-poneraki**, que viene a ser algo así como "**¿Hace Ionose dudar a mi corazón?**" (traducción MUY libre, efectuada siguiendo el curso de japonés de una conocida revista), y en la cual aparece el tal *Ionose*, un chico muy muy guapo que, en un momento de semicrisis pues *Yuu* está demasiado absorbido por el trabajo, encandila a una *Miki* que ya es mamá, pese a lo cual nos vuelve a deleitar con sus comeduras de cabeza estilo al ya clásico "¿Me gusta *Yuu*, o me gusta *Ginta*? ¡Ay, si es que me gustan los dos!". Como mención especial, *Yuu* con perilla, alucinante. Podéis ver una muestra en la imagen adjunta, un cel original que hemos conseguido en absoluta primicia, ni en la Newtype, revista de la que viven un montón de publicaciones de nuestro país, puede encontrase ilustración alguna sobre el film.

Para redondear la buena noticia, deciros que entre *Chiisay*, *Mac*, *Nissii*, un servidor y un amigo japonés llamado *Noksisto Soiventao* hemos traducido dicho film, así que si estáis interesados en la susodicha película además de los folios con la traducción, más el extra de lo que ocurre en los 11 capítulos no emitidos nunca en España contados con todo detalle, mandad 9.995 pesetas a:

Estafadores Anónimos
Apdo. Correos 1221
02080 Albacete

No hacen falta vuestros datos, con el dinero ya nos vale, y en un plazo de entre 15 días y 3 años, según lo que tardemos en huir del país, recibiréis vuestra reluciente cinta y complementos. No hagáis caso del nombre, es para despistar a los envidiosos y los detractores del manganime.

Poco más, sólo que no dejéis escapar esta increíble oportunidad de conseguir el material inédito de **Marmalade Boy**, daos prisa porque el vídeo se nos jodió de tanto hacer copias y el número de cintas es limitado (el maldito cable que no grababa ni en color ni en estéreo pero que era más barato, seguro que fue eso). Además, el tiempo también es limitado porque si estamos mucho en el mismo sitio la poli se cosca y nos pilla. ¡Aprovechad esta inexistente oportunidad!

Mentirosus Matsuyama
matsuyama@iname.com

P.D.: Se ha abierto una ronda de apuestas en redacción para ver quién acierta el número de cartas recibidas preguntando si toda esta sarta de gilipolleces (porque sí, niñas, es falso, no existe ninguna nueva película ni nunca ha habido 11 capítulos extra que no se emitieron) es verdad e incluso el número de sobres con las 9.995 pelas. Finalmente se ha decidido dejar fuera de la ronda de apuestas el número de cartas que las otras revistas recibirán bien pidiendo más información sobre la película bien preguntando que en una revista han leído la existencia del film y pidiendo confirmación.

TOP TEN

Minami, siempre pensando en vosotros, quiere saber vuestros gustos, por eso hemos decidido crear una sección de Top Ten, para que podamos y podáis ir viendo mes a mes cuáles son vuestros gustos y cómo evolucionan estos. Pero no vamos a hacer un Top Ten como los de todo el mundo, nosotros no, somos mejores que eso, así que os vamos a proponer uno muy especial, uno que pensamos que reflejará la realidad de una forma más fiel que no la típica votación. Por supuesto, eso quiere decir que para hacerlo tendréis que pensar un poco, pero sabemos que eso no es problema, que contamos con el sector más inteligente del público (si no, no compraríais esta revista ^_^).

Así pues, ahí va la explicación:

Tendremos varios apartados, mejor manga, mejor serie de animación, mejor película, personaje, canción, etc, y en ellos tenéis que puntuar cinco nombres (5 mucho y 1 poco), sólo cinco, ya sabemos que es poco pero sirve para reflejar vuestros gustos. Valen nombres de toda la vida, no hay fechas, y aunque sabemos que siempre tira más lo reciente o incluso lo que se está viendo en esos momentos, para eso está el mantenimiento de la sección, para que se vaya viendo la evolución (por ejemplo, si lo hubiéramos hecho en nuestra primera época hubiéramos visto cómo los últimos coletazos de **Evangelion** eran sustituidos por **Marmalade Boy** y **Slayers**, para terminar el año decayendo éstas en favor de **Ruroni Kenshin**).

Pero hemos dicho que esto no iba a ser una simple votación, también vamos a crear un apartado de Anti Top Ten, esto es, también tendréis que puntuar tres nombres (3 es muy malo y 1 poco malo) que no os gusten nada pero nada nada, así tendremos la lista de lo que más gusta y lo que menos.

¿Por qué esto tan raro? Pues, como decía, para tratar de adecuar las votaciones a la realidad. Y es que está claro que hay series que gustan mucho, pero también que son muy odiadas, así por ejemplo series como **Escaflowne** o **Evangelion** tienen muchísimos fans, pero también un nutrido grupo de personas que las encuentran vomitivas. De esta forma, con la típica puntuación "positiva" a lo mejor **Evangelion** está en los puestos de cabeza, cuando está claro que no es la panacea del fandom, mientras que con la nuestra igualmente ocuparía esos puestos de cabeza pero seguro que también tiene un puesto destacado entre las más odiadas, con lo que la cosa estará más acorde con la realidad. Y así también se verán las series que de verdad gustan a todo el mundo; de nuevo por ejemplo, es bastante difícil que **Kimagure Orange Road** esté en los puestos de cabeza de las más queridas con lo vieja que es, pero seguro que aparecer aparece, y también me juego lo que sea a que entre las más odiadas no hace acto de presencia, con lo que se verá que es una serie que, aunque no levante pasiones entre el gran público, sí que al menos gusta a todo el mundo.

Bien, espero haberme explicado bien y que lo hayáis entendido todo. Vamos con las últimas puntualizaciones, que son que no tenéis por qué rellenar todos los campos (por ejemplo, si sólo tenéis 3 series queridas y 2 odiadas no tenéis por qué poner dos que no os gusten demasiado en el caso de las puntuaciones "buenas" y uno que tampoco os desagrade demasiado en la de las "malas" sólo por poner tantos nombres como se pueda; y que si votáis series que tengan varias partes (por ejemplo **Dragon Ball**, **Z**, **GT**... o **Sailor Moon**, **R**, **S**, **SS**...) hay que especificar a qué parte se vota.

Para que la cosa realmente varíe según vuestros gustos, cada tres meses se podrá volver a votar, es decir, si tú votas ahora mismo, dentro de tres meses puedes volver a hacerlo (siempre y cuando tus gustos hayan cambiado, claro, no tiene sentido si no; además, puedes votar sólo los cambios o nuevas adquisiciones (por ejemplo, decir "ahora mi segundo puesto lo ocupa la nueva serie TAL")).

Por supuesto, entre todos los que voten se sortearán premios y suscripciones.

Además, no harán falta cupones ni fotocopias, nos ponéis en un folio vuestros gustos y listo. Y ya está, sencillo, ¿no?

Bien, pues entonces vamos con las categorías, que serán:

- **Manga**, sólo manga, es decir, sólo la versión en papel (por ejemplo Detective Conan, Ruroni Kenshin, Lodoss War, etc).
- **Serie de animación**, así como OVAs o películas de series (por ejemplo Ruroni Kenshin, Pokémon, Evangelion, El-Hazard, etc).
- **Película**. Aquí cuidado, porque este apartado es para las películas exclusivas, es decir, los films que sean esa animación y ya, cualquier película u OVA de una serie (como por ejemplo las de Marmalade Boy, Saint Seiya, Ruroni Kenshin, etc) entrarían dentro del apartado anterior. Así por ejemplo votaciones de este apartado serían Perfect Blue, Black Jack, Nikcy la Aprendiz de Bruja, etc.
- **Personaje masculino** (por ejemplo Ryo Saeba, Ranma, Kaworu Nagisa, Van Fanel, etc).
- **Personaje femenino** (por ejemplo Madoka Ayukawa, Ranma (vale en ambos casos), Reena Inverse, Asuka, etc).
- **Malo**. Aquí se votan los malos de las distintas series o mangas, no valen malos "reconvertidos a buenos" tipo Vegeta o Ikki. Así, votos de esta sección serían el Príncipe Diamante, el Gran Patriarca del Santuario, Jinnai, Yasunori Kato, Freezer, etc.
- **Autor o estudio**. Por ejemplo Wataru Yoshizumi, Masakazu Katsura, CLAMP, etc.
- **Canción**. Si no sabéis el título indicadnos cuál es y nosotros lo sacaremos (por ejemplo decid "el opening de New Dominion" o "el ending de Ruroni Kenshin"). Votos de esta sección serían por ejemplo Zankoku na Tenshi no Tesis de Evangelion, Heart & Sword de Ruroni Kenshin, Get Wild de City Hunter, etc.

Y eso es todo, esperamos impacientes vuestras votaciones (tanto positivas como negativas), que si la cosa va bien puede que aumentemos el número de categorías con, por ejemplo, mascota o robot.

CONCURSO

Un nuevo concurso, y como todavía estamos empezando de nuevo vamos a hacerlo sencillito. Para optar al lote de manga de este mes sólo tenéis que contestarnos a lo siguiente: A lo largo de los distintos números de Minami2000 y Minami, Lázaro Muñoz siempre se ha despedido en sus editoriales con unas frases de diversa índole. Estas frases estaban sacadas, en versión original, de distintas series o películas. Bien, para optar al premio tenéis que decirnos qué frases han sido las elegidas y de dónde vienen. ¡Ánimo!

Del cierre de series

Tras un breve descanso para que nuevas ideas acudieran a mi mente (que una página al mes da para que se agoten los temas), vuelvo esta sección que tantos buenos (y malos) ratos hizo pasar a los lectores de Dokan, sólo que la hace en Minami, como ya se avisó a los susodichos lectores de Dokan, pues a partir de ahora me dedicaré casi exclusivamente a esta revista.

Y vuelvo con un tema que siempre levanta pasiones, el del cierre de títulos por parte de las editoriales. Es un hecho que en este país las series que se publican íntegras se pueden contar con los dedos de la mano de un manco (no, Dragon Ball cuenta como sólo una, no vale contar las series roja, amarilla, verde, violeta fosforito con lunarcitos blancos y las que vengan como series independientes), habiéndose dado casos de fracasos estrepitosos (a todos nos viene a la mente Patlabor, pero hay muchos más). Bien, ¿por qué cierran estas series? Lo más fácil es acusar a las propias editoriales, y en parte se tiene razón, muchas veces los formatos no son los más adecuados, series muy largas se publican en formatos de muy pocas páginas que hacen que la serie resulte eterna, con lo que los lectores se van desanimando y acaban por dejar de adquirirlas. No vale ahora culpar a los precios, si se empieza una serie desde el principio sabes que es cara, así que para precios sólo valdría que los primeros números no convencieran y se pensara "bah, esta basura no merece las X pelas". También es común sospechar de los editores, gente a quien en vuestras cartas ponéis de bastardos dignos de una muerte lenta y horrible en la hoguera en adelante, y pensar que son malnacidos que, parafraseando a Jaime Rodríguez, se levantan por la mañana diciendo: "Hoy me siento especialmente cabrón, voy a ver qué serie puedo cerrar para putear a sus miles de seguidores". Pues no, amiguitos, mucho me temo que no, los únicos y verdaderos culpables del cierre de un buen número de series sois vosotros. Sí, vosotros, los que estáis leyendo esto, porque hay una verdad indiscutible: Si un cómic se vende, se publica, así le reviente el hígado al editor o nieve en el infierno.

Las editoriales son empresas, y las empresas están para ganar dinero, si algo da dinero, la empresa sigue con ello, pero si no lo da, la empresa hace borrón y cuenta nueva. Así pues, si una serie cierra es porque no da dinero, si no da dinero es porque no vende, y si no vende es porque vosotros (y yo) no la compráis. Entonces entraríamos en el tema de por qué no se compra una serie, si es porque el tema no atrae, si es porque resulta muy cara, si es porque... pero eso no es el tema de este artículo, lo que importa en este caso es que no se compra.



Pero claro, ningún lector se da por aludido, y mucho menos algunos de los conocidos tocapelotas que se dedican precisamente a dar el follón, a pedir cosas, a presentar esas cosas a los amigos como una maravilla para que ellos también la pidan, a plantear la no publicación de una serie como un gran error de la editorial... para luego, cuando está en la estantería de su librería especializada, reírse y dejarla ahí.

Y así estamos, las editoriales con un miedo atroz a sacar nada nuevo por si resulta un fracaso y por tanto una pérdida de dinero (joder, si hasta I"s, obra del Katsura que todo hacía prever que sería un exitazo, se editó en formato biblioteca manga, cuando los éxitos seguros se publican en formato cómic-book, que es el que más rentable sale a las editoriales, imaginaos el miedo que debe haber) y los aficionados también por si empezamos una serie dejándonos el buen dinero que cuesta para luego quedarnos más colgados con ella que Shinji en una discoteca de pastilleros.

Resultado: No se saca casi nada nuevo, y lo poco que sale no se vende. Las editoriales cabreadas porque los aficionados les fallan y los aficionados también cabreados porque las editoriales les fallan.

Es la pescadilla que se muerde la cola...

Lázaro Muñiz
lazaro@aresint.com



Los Revientadioses

A lo largo de este año pasado que llevo comprando la revista he leído varias cartas, comentarios, etc, de "gente" que, molesta por ver mancillada a su sagrada serie de manga o de anime y luciendo su poca inteligencia, insultaban, amenazaban y deseaban los peores males a aquellos que de una forma libre expresaban su opinión.
Seguramente si esos mismos colaboradores de Minami o Dokan (o cualquier publicación) en vez de decir "basura ball" (por decir alguna) hubiesen dicho "magistral dragon ball" (otra vez, por decir alguna) serían considerados como "personas que entienden de esto" por esos mismos individuos (triste ¿verdad?).
Es increíble que se pueda llegar a odiar (de una forma tan enfermiza, en algunos casos) a una persona simplemente porque considera que tal o cual serie es mala.
Alguno puede pensar: "claro, como no se han metido a muerte con el manga que te gusta a ti, no protestas", si yo considerara que debo insultar o amenazar (eso sí que es triste) a alguien por meterse con mi serie favorita no podría estar escribiendo esta carta pues a mí me encanta *Katsura* (lo siento, no soy perfecto ;)) y cada vez que leo una crítica (y han sido muchas y casi todas fundadas) intento entenderlas y comprender por qué ese autor que tanto me gusta a mí no le gusta a otros. La verdad es que se puede aprender mucho de esas críticas, como por ejemplo que tienen razón al decir que "kulotsura" dibuja muchas viñetas con posturas forzadas para que se vean muchos culos, tetas y co..., o sea, y eso, o que los personajes masculinos protagonistas son tontos con agonía y que el guión de **I"s** se puede escribir en un mensaje de móvil que sólo admite 160 caracteres. Si negara todo esto estaría admitiendo mi propia ignorancia o daría fe de un fanatismo malasno, digoo, malsano, y sin embargo **I"s** no deja de gustarme, todo lo contrario, aun sabiendo que tiene cosas malas y admitiendo las críticas y fallos que otros me han descubierto en sus artículos, me sigue gustando puede que incluso más que antes. Cuando termino de leer uno de esos artículos, asiento con la cabeza y digo para mí: "tiene razón (o no) pero ¿y qué si a mí me gusta?, me gusta y eso es suficiente para mí "; no creo que haga falta instaurar de nuevo la pena de muerte y condenar a nadie porque crea (acertadamente) que todas las historias de *Katsura* son iguales. ¡¡Con lo simple que es!! bueno, a lo mejor me parece simple a mí que creo que tengo un mínimo normal de luces, o quizá es que no soy digno del admirar al dios *Katsura* por no haber creado un comando K2R e ir a romperle los morros a *Lázaro* y a todos esos mezquinos revientadioses por no pensar como yo.
Recuerdo que una vez que fui a una de las únicas tiendas especializadas de cómics que hay en Málaga, había un chaval que estaba hablando maravillas de su **Evangelion** y a mí (que me gusta **Evangelion**) se me ocurrió decir que la animación y el dibujo en algunos momentos de la serie no me parecían buenos, él me miró con los ojos como platos y dijo con voz amenazante "con dios evangelion no se mete nadie". Yo me quedé mirándolo con una incredulidad total que se convirtió en vergüenza ajena cuando terminó diciendo "además, si alguien quiere salir del manga lo tiene que hacer con los pies por delante, nosotros decimos que si entras en el manga no sales vivo" Y yo pensé "jua, jua, jua, jua" y preferí irme antes de decir que Gainax había tomado el pelo a "to" dios acabando la serie como la acabó, haciendo dos pelis para sacarnos aún más dinero y que "el de la secta de los encefalogramas planos" me arrancara la cabeza de un "bocao".



Supongo que de este tipo de gente hay en todos lados, por ejemplo en los forofos de series como **Expediente X** o **Friends** y películas como la **Guerra de las Galaxias** o **The Matrix** o incluso en los videojuegos, y esa es la grandeza del ser humano (¿grandeza?), que somos tan distintos los unos de los otros que me parece que nunca podré entender cómo cosas tan insignificantes como cómics, películas o series de TV pueden llegar a generar tantos dioses que son, sin duda, imperfectos.
Para terminar con este comentario de un aficionado al manganime como otro cualquiera podría dar un mensaje de unión y de cordura entre los otakus (no me gusta esta palabra) sea cual sea su opinión o sus gustos, pero si hay gente que se da de hostias porque no son del mismo equipo de fútbol, me parece imposible conseguir que no se cuele en este mundillo nadie con la claridad mental de una coliflor (con todo mi respeto hacia el gremio de las coliflores).
Pues hala, a seguir bien (unos más que otros).

Alberto González
superagh@yahoo.com

SIN TÍTULO

Últimamente se ha puesto de moda el timo de la estampita versión otaku. Simplemente hace falta ser una empresa con licencia para venta de material adulto en CD, con un mínimo de vista comercial y un morro como para asfaltar los U.S.A. Estoy hablando de los CD Hentai que pululan por librerías (especializadas o no), grandes superficies y la casa de algún incauto. El timo consiste en lo siguiente: Tomemos un CD, agreguémosle una carpeta de caché de un navegador con el que se haya navegado por unas cuantas webs hentai (van mejor las de pago o con adultcheck, luego se amortiza con las ventas), una carpeta con imágenes bajadas de news hentai, ordenemos medianamente el popurrí en varias carpetas (no pasa nada si las imágenes van repetidas en diferentes formatos y/o nombres, lo importante es llenar el CD y venderlo en la fecha indicada), añadámosle unas cuantas carpetas con material adulto de otros CD o webs (no hace falta que sean "dibujitos", por favor, vamos a meter el serial de las lesbianas del CD de Penthouse o las fotos del transexual aquel que había en esta web), unos cuantos juegos de estética japonesa sacados de una página web dedicada a juegos manga (solitario de **Sailor Moon**, puzle de **Ranma 1/2**, una especie de buscaminas y poco más), pongámosle un navegador que parezca medianamente trabajado y llevémoslo a hacer el CD-master a la fábrica; mientras tanto se toman un par de imágenes para la portada del CD y del cartoncillo en el que se presenta, se calcula el número de imágenes que se supone que van, los juegos, etc... Se le da un nombre que tenga la palabra Manga en letras que pueda leer desde *Rompetechos* a *Mr. Magoo*, se guarda una copia de las imágenes utilizadas por si hace falta rellenar futuros CDs, se calcula el gasto que ha dado el hacer todo el CD para ponerle precio (caro pero sin pasarse, no vaya a ser que el precio haga que no se venda) y se distribuye cuanto más mejor.
Ahí lo tienen. Sencillo, rentable y sin complicaciones. ¿Qué más se puede pedir? (Yo personalmente la cabeza del que lo ideó).



Pedro Villa

JO-DER

Reblas, relavirgen y retodos los santos.
Estaba comiendo algo y descansando y me ha dado por poner la televisión, cosa que rara vez hago.
Y, la verdad, lo que he visto me ha dejado alucinado.
Resulta que había un programa llamado "Gente" o algo así, y flipad con el contenido: Para empezar, la noticia de que un niño de un año había muerto al ingerir droga, una droga que sus padres habían dejado por ahí; luego, una madre que abusaba sexualmente de sus hijos; y para rematar, las imágenes de una mujer a la que su marido había tirado una olla de agua hirviendo. Y el programa seguía, es sólo que consideré que ya era suficiente.
Y luego asociaciones de carcas, reprimidos y demás como la TAC o la ATR escriben auténticos dossiers para que prohíban series de anime y similares diciendo que enseña a sus tiernos infantes a ser violentos, competitivos y toda esa sarta de gilipolleces que siempre suelta esa chusma cuando, joder, tendría que ser todo lo contrario, tendrían que poner anime a todas horas, ojalá nuestros niños de verdad aprendieran de ese anime, ya que en los dibujos animados japoneses todo lo más que hay son ostias y más ostias hasta que uno cae sangrando al suelo, pero ya, nada más, sin retorcimientos como los que acabo de ver en un programa de televisión.
Es que en serio, la realidad supera a la ficción.
Alucinante.

Matsuyama

CINE

¿Alguien vio la peli esa que echaron ayer (bueno, el domingo 6 de febrero, que para cuando leáis esto...)? Para ser española estaba muy bien, parecía muy real, los efectos especiales ni se notaban, tú. No recuerdo el título, pero iba sobre unas luchas raciales en un pueblo de Almería (El Ejido creo que era). Molaba mucho... los coches que salían ardiendo parecían muy reales y bueno, un reparto impresionante... ningún famoso conocido pero tropecientos extras corriendo detrás de moros... y policías a saco....
Bueno, luego también vi una españolada "gore" también de un tío en Valencia que iba pegando tiros a todo el que se le ponía delante.. escalofriante... brrr. A un policía que quería sacarlo le pegó un tiro en la cara nada más verlo...
Suerte que sólo eran películas... cosas así no pueden pasar en la realidad... ¿o no? Sería lamentable pensar que nos comenzáramos a parecer a los americanos también en esto.

Shun Mitaka
ortsalma@eupmt.es

"Ya no se hacen series como aquellas..."

Es curioso observar cómo, a medida que van pasando los años, evoluciona interiormente nuestra afición. Y esto no se circunscribe al ambiente del manganime, sino que se extiende al campo de la música, el cine, el deporte... Es puro y simple crecimiento, maduración, transformación... como queráis llamarlo.

Todavía recuerdo la primera vez que entré en una tienda especializada de cómics. A pesar del crudo invierno que se respiraba en el exterior, a los pocos minutos tuve que salir de allí apresuradamente, con una temperatura interna muy superior a la normal y una taquicardia propia de haber subido los Lagos de Covadonga dando pedales a un Vespino. Lo que allí dentro había era tan maravilloso, que de haber dispuesto de fondos suficientes, me habría llevado la tienda entera a casa.

Ni que decir tiene que me tragaba todo lo que emitían las cadenas de televisión (en aquellos tiempos en los que se podía ver una docena diaria de series), independientemente de su horario o de su orientación por edades. En mis estanterías siempre había cintas vírgenes de cuatro horas preparadas para ser engullidas por el vídeo en cuanto apareciesen en pantalla esas figuras cuya animación identificaba al instante como de procedencia japonesa.



Ahora la cosa ha cambiado. Apenas veo anime en TV (tampoco es que haya mucho que ver), y soy más selectivo con los mangas que compro. Se han acabado cosas como llevarme los 41 (*NdL: ¿No eran 43?*) números de **Video Girl Ai** a casa, en tan sólo dos visitas a la tienda. Me conformo con ir completando una colección a número cada tres meses, y gracias.

Pero, ¿a qué viene todo esto? A que, releyendo antiguos fanzines, me he encontrado con un **Ahiru**, y en él, un artículo de *Jorge Orte* (¡Hombre! ¡Cuánto tiempo sin llevarte la contraria!) que creo que merece una contrarréplica.

El redactor jefe de nuestra revista hermana-rival Dokan opinaba, a grandes rasgos, que ya no se hacen series como las de los setenta-ochenta; que las producciones actuales, con sus alardes técnicos y tal, carecen de esa "magia" que nos hizo engancharnos a animes como **Johnny y sus Amigos (Kimagure Orange Road)**, **Juliette Je T'aime (Maison Ikkoku)** o **Bateadores (Touch)**. Sin duda, ése es un sentimiento bastante común entre los que pertenecemos a la "primera generación" de aficionados. Yo mismo soy fanático incondicional de **Johnny y sus Amigos**. Pero a veces me pregunto si esa veneración surge de la calidad intrínseca de la serie, o de circunstancias externas a ella. Me pregunto si el factor que supone el que, durante la época en la que se emitió por primera vez, estuviera atravesado una etapa de especial felicidad, no ha podido ser decisivo a la hora de elevarla a mis altares personales. Porque, haciendo un intenso esfuerzo y desvinculándome de toda esa ciega pasión para transformarme en un lector más objetivo, descubro que **Johnny y sus Amigos** tampoco es tan especial (después de esta frase, voy a ser expulsado de un puñado de sitios...). Analizando y comparando fríamente, guiones como los de **Santuario** o **La Espada del Inmortal** son bastante superiores. Pero, a pesar de que me emocionan, no me llegan tan hondo al corazón como lo hace **Johnny y sus Amigos**.

Ahora pongámonos en el lugar de los recién llegados al mundillo. Para ellos, **Evangelion** o **Escaflowne** son lo primero que han descubierto. Son las series que les han introducido en este mundo maravilloso. Da igual que sus planteamientos no sean el summum de la originalidad ni sus guiones este a la altura de un Premio Nóbel, para ellos son lo más novedoso, lo más intenso y lo más emocionante. Oirán hablar de series antiguas, posiblemente las verán. Probablemente les gustarán, como también disfrutarán con los nuevos bombazos que se acercan, como **Lain** o **Cowboy Bebop**. Pero ninguna tendrá ese saborcillo de las primeras. Es algo similar a lo que ocurre con el primer amor, el primer beso o la primera vez que... ejem, bueno, ya me entendéis. Quizá no sea la mejor experiencia de vuestra vida; de hecho, en la mayoría de los casos no lo es. Pero es difícil evadirse a ese recuerdo de "felicidad" que nos hace poner cara de idiotas cuando vamos por la calle, y algún aroma o alguna canción nos transporta fugazmente a aquella época. Es posible que ese sentimiento provenga de la añoranza de la juventud perdida, pero ¿acaso no tenemos todos algo de *Peter Pan*, cuando seguimos leyendo tebeos en contra de lo que nos requiere la sociedad? No hay motivos para preocuparse. Mientras el mundo siga dando vueltas, la "magia" va a continuar. Todo es cuestión de volver atrás en el tiempo, a cuando nos dejábamos llevar por una historia sin poner tantas condiciones. ¿A volver a ser niños? No, no quiero acabar el artículo así, que me estoy poniendo demasiado pasteloso...

Raven alias "Raúl Ruiz"
raul_ruiz@teleline.es

MARMALADE BOY

El muy apreciado director de esta revista, en vista de mis grandes conocimientos sobre el tema, me ha pedido que dé un punto de vista totalmente opuesto al de los frikis babosos que han hecho dossier de **MB** dada su descarada subjetividad a la hora de enfocar el tema. Por eso, aunque tocaba el de **Adolf**, os daré las razones (perfectamente argumentadas, eso sí), por las que esta serie debería ser considerada pura basura, o como digo yo, el "*Enrique Iglesias*" del manganime (por su calidad y contenido).



Muchos de los que ven esta serie (Diox los perdone) dicen que es muy real y que se sienten identificados con los protagonistas. Nada más lejos de la realidad: a nadie que yo conozca se le han separado los padres y se han ido a vivir con sus respectivas parejas juntos en la misma casa, todos felices. Además, las pajas mentales de la tal *Miki Koishikawa* son de lo peor que he visto nunca, la tía parece un cruce entre *Seiya* y *Kyôsuke Kasuga*.

Teniendo en cuenta que la serie va dirigida a un público de entre 10 y 13 años, es totalmente censurable la relación de *Meiko* con su profesor. Como dice el informe de la TAC (erróneo en algunos aspectos, muy acertado en otros), esto puede dar lugar a confusiones en el ambiente escolar, aún más si tenemos en cuenta que la emisión de la serie por la tarde, provocó que niños de 6 y 7 años la vieran. Otro punto a destacar es la situación familiar de los protagonistas, totalmente irreal, imaginaos a un niño, diciéndole a su madre divorciada: ¿Por qué no nos vamos a vivir con papá y su novia?

Dejando aparte lo peligrosa que puede ser esta serie para los niños, vamos al contenido. No hay. La aportación cultural es casi nula (salvando un par de cosas), y emocionalmente no es, que digamos, muy educativa. Los protagonistas son casi todos el típico arquetipo de persona guapa a la que al final todo le sale bien. O sea, que estamos ante una serie típica sin contenido. Entonces, ¿por qué ha tenido tanto éxito? Pues la respuesta está en series basura como **Al salir de clase** o **Nada es para siempre**, los correspondientes a **Marmalade Boy** en imagen real.

Por eso, os recomiendo leer o mirar cosas más gratificantes (mental y culturalmente hablando), ¿queréis ejemplos? Pues **Adolf**, de *Osamu Tezuka* sería un buen principio, **Kuroi yuigon** (el testamento negro, más o menos) de *Yohiro Same*, otro buen retrato de la II Guerra Mundial.

Ha sido tal el nivel de fanatismo en España que he llegado a ver capullos gastarse treinta billetes en *merchandise* de esta basura, teniendo en cuenta que el tío que se las gastó tenía 19 años y se compraba material de una serie para crías de 12 años. ¡Inconcebible! Estoy seguro que el amado director de esta revista estará de acuerdo conmigo (*NdL: Lo estoy, lo estoy, y yo aún he visto cosas peores con* ***Pesangelion*** *o* ***Video Guarra Ai***).

Es muy bonito que se formen plataformas de ayuda al anime y tal, pero no estaría mal que se preocuparan de que el material que se exhiba en nuestras pantallas tenga un mínimo de calidad, o acabaremos dándole la razón al siempre respetado señor *d'Ocon* (productor, entre otras series, de **Los Fruitis**, **Delfy** y esa maravilla que eran los **Aurones**).

Hablemos de la animación: ¡Pero si mi Cinexin se veía mejor! La animación es de lo más pobre que se ha visto (refleja el peazo presupuesto que le debieron dar a tal bodrio) y los personajes se hacen más altos o más guapos según el capítulo, y no, no es que crezcan, no. Las escenas se repiten una y otra vez hasta la saciedad, llegando a ser algunos capítulos un resumen de los anteriores.

En cuanto a la música, no creo que haga falta decir mucho, sólo recordar frases como "¡Ah, Señor! Libros de texto... el uniforme... mi pelo no se ha secado aún...". Independientemente de la calidad musical (comparable a las canciones de *Karina* de los 60), las letras reflejan el público al que va dirigido la serie, gente de baja cultura, a la que se conoce como "los residuos de la sociedad".

Espero que mis alegaciones os hagan reflexionar, pues su perfecta construcción y la documentación de la que me he servido (hasta me miré la serie, ¡ENTERA! (*NdL: ¡Uyvá, eso es echarle huevos, yo no conseguí pasar del capí tulo treintayalgo!*)) da lugar a una de las mejores reflexiones que se han escrito sobre esta serie, sin olvidar la objetividad, el punto más importante en esta redacción. Sin más, se despide este humilde servidor vuestro que soy.

Yoshi
yoshis@ole.com

P.D.: No, no soy ni el jodido dinosaurio del **Mario**, ni el niñato pesao de **Rurouni Kenshin**, soy un personaje famoso de cierto videojuego que en verdad no creo que exista.

TRAS EL INCIERTO FUTURO, A MANO DERECHA

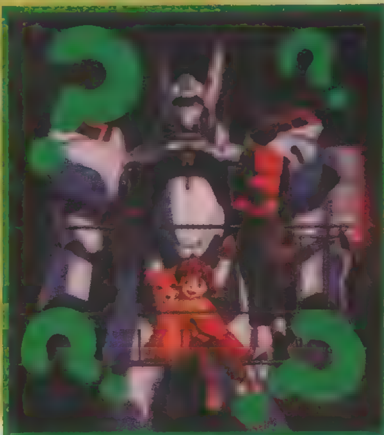
El cambio de ano -puesto que estoy escribiendo estas líneas en enero- suele provocar un estado de nostalgia en aquella población que supera los ** anos sobre lo mucho que han cambiado las cosas desde que uno era joven. Para qué negarlo, eso es exactamente lo que me sucede. Tranquilo todo el mundo, no pienso torturaros con reflexiones "En mis tiempos sí que había manga y anime del bueno, y no las g*l*p*ll*c*s de ahora", etc. Al contrario, lo que pienso hacer es exactamente lo contrario: o se, explicaros cómo se presenta el futuro. Centrado, lógicamente, en este nuestro mundo de manga y anime. Y para que me sea más fácil llegar a alguna parte, intentaré centrarme en los siguientes aspectos, a saber: Animes - Manga - Salones - Revistas.

Respecto a los animes, la cosa pinta de color de rosa, como diría alguien. Sí senor, cientos (ejem...) de nuevas series nos están esperando a la vuelta de la esquina. **Generator Gawl**, **Orfen**, **Taiho Shichauzo/Estás arrestado**, **Saber Marionettes J**... Lo único malo es que han decidido esperarnos en los canales de pago de las diferentes plataformas digitales. Así pues, quien desee verlas tendrá que pasar por caja como está mandado. Respecto a las televisiones "normales", será mejor que os vayáis olvidando -excepción hecha de algunos canales autonómicos- porque no parece que vaya a llegar nada nuevo por ahí... si no tenemos en cuenta a *Pikachu* y cía, esto es.

En el mundo de las compañías de vídeo, la cosa tiene mejor pinta. A **Utena**, **Cowboy Bebop**, **Lain**, **City Hunter 3** y compañía parece que se les unirán dentro de poco las novedades de **Pioneer**, **Video Girl Ai**, **Otaku no Video**, Gara... **Gasaraki** entre otras..., lo que significa más oportunidades de escuchar a nuestros cinco dobladores favoritos (los que hacen todos los animes habidos y por haber) ya que lo del subtitulado no se le ha ocurrido a nadie todavía. Ah, no, perdón, la excusa oficial es que "eso no funciona". Da igual que no se haya probado nunca; si los jefazos dicen que no funciona, es que no funciona y punto. Ah, se me olvidaba, también estarían las películas del estudio *Ghibli* tras pasar por las manos de la gente de *Disney* (¿cómo llamarán a **Laputa**? ¿"Laesa"?).

Hablando de animes, el último aspecto son los estrenos en cine. Si el año pasado sólo tuvimos la película de **Perfect Blue** (donde pudieran verla, que esa es otra) en éste se espera el estreno de **Spriggan** -más conocida aquí como "**Striker**" gracias a Viz Comics- y puede que una película de una **princesa** o algo parecido, no me hagáis mucho caso. Bueno, teniendo en cuenta que nadie espera mucho de este campo, cualquier cosa que venga será bienvenida (*NdL: No te olvides de la revolución eléctrica*).

Lo que ya no está tan claro es el futuro que le espera a los mangas. Planeta acaba de anunciar que va a reducir su línea manga, con lo que se quedará con **Dragon Ball**, series blanca, roja ,azul, amarilla, verde (y rosa fosforito si se tercia), más un par de cosas más. Entre ellas **Adolf**, de *Osamu Tezuka* y **X** de *CLAMP*. Por si fuera poco, encima se editan con la "amenaza" soterrada de dar portazo si es que a éstas les ocurre lo mismo que a **Conan** y **Patlabor**, (es decir que la gente, después de pedirlas, no las compre). De las demás editoriales (Glénat, Norma..., no puede decirse mucho pues lo poco que publican sale con un ritmo de tortuga reumática (¿habrá salido el tomo 10 de **Black Jack** cuando leáis estas líneas?, pregúntome asustado). De Hikari y sus **Cyber Weapon Z** y **Celia** no hay más noticias que las que había el año pasado (*NdL: ¿Celia? Jodó, sí que estoy desconectado...*). Será que en Hong Kong cada dos meses de trabajo se toman otros cuatro de vacaciones o yo qué sé, pero así no hay manera de llevar una línea editorial, digo yo.



Después vienen los salones y aquí no hay nada que temer, pues, si nada cambia, este año se celebrarán los mismos que todos los años: los salones de Barcelona de mayo y octubre (veremos cómo llaman al que antes era el Salón del Manga) y el Expocómic de Madrid. Otra vez podremos -quienes puedan pagarse la entrada, claro está- disfrutar de la ocasión de: A) asistir a las mismas mesas redondas de siempre, incluyendo la de "Al manga le quedan dos años", B) ver cómo las tiendas multiplican sus precios para celebrar la reunión C) participar en las actividades perfectamente organizadas por profesionales conocedores del tema D) encontrarse con amigos, conocidos y similares (y ya si viene algún autor, no veas). La pregunta sería: ¿hace falta gastarse el dinero en eso?, pero esa ya es otra historia. Por suerte, siempre estarán las jornadas creadas por y para otakus donde la coordinación y similares es sustituida por grandes dosis de "buen rollo". Quizá convendría que los organizadores se pusieran de acuerdo para, por ejemplo, renovar un poco los programas y no repetir tanto algunas proyecciones, (**Golden Boy**, **Perfect Blue**...) pero, como diría alguien, eso son detalles insignificantes.

Pero hemos llegado a la hora de hablar sobre las revistas (las especializadas sobre manga y anime, se entiende) lo que significa que ha llegado la hora de alborozarse. Sí, damas y caballeros, si algo del panorama que les había dibujado les había hecho temer por el futuro de nuestra afición, sepan que media docena o más de nuevas revistas están punto de llegar a nuestros kioskos. ¿A que ahora se sienten más aliviados? Ahora de verdad, imaginaos lo que puede significar esta abundancia de publicaciones: cientos de artículos cada mes sobre **Kenshin**, **Marmalade Boy**, **Cowboy Bebop**, **Lain** o **Pokémon** (total, no hay otra cosa), decenas de CD-ROM con las melodías de estas series... ¿Logrará hacerse "*1/3*" un hueco en los ** principales? ¿Publicará la *Newtype* en español las entregas de la conocidísima -en Japón- e interminable **Five Star Stories** de *Mamoru Nagano*? ¿Tenemos suficiente mercado para tanta revista? La última pregunta va en serio. A la vista de los hechos que he relatado unas líneas atrás está claro que el mercado español (con perdón) de manga está en retroceso: apenas hay nuevas series; si acaso no hay muchas más que el año pasado, ¿es entonces el momento de invadir el mercado con nuevas revistas? A poco paranoico que se sea (y aquí el menda lo es bastante) uno empieza a sospechar si no se tratará de una estrategia para hacerse con todo el pastel -comercialmente hablando- a través de la saturación de los kioskos.

Ojo, no es que esté diciendo que sea malo que aparezcan nuevas revistas; pero sí lo es que tengamos más revistas que mangas. Y es que si os digo la verdad, yo cambiaba todas las revistas (habidas y por haber) por tener **H2** en castellano (*NDL: ¡¡Ah, sucio traidor!!*).

Jaime Ortega
kgw@ole.com

P.D: El autor no se hace responsable de los cambios que puedan producirse respecto a nuevos animes o mangas; mucho menos del futuro.

LAS DOS CARAS DE LA MISMA MONEDA

"-¿Dónde vas a dormir esta noche?
- Pues aún no lo sé... en un banco del parque, en la estación de Francia... o en tu casa."
El Camino Perdido del Otaku

A pesar de no tener problemas de dinero, a diox gracias, como cada hijo de vecino no puedo comprarme tooodos los caprichos que se me ocurren. Para un otaku, esto tampoco es un excesivo problema, ya que las novedades que aparecen mensualmente en el mercado tampoco es que pongan en peligro una economía domestica (*NdL: Bueno, con los precios actuales no sé yo...*). Bueno... eso si no somos de esos compradores compulsivos de art-books, que arruinan ya no el presupuesto de una casa, sino casi el balance comercial de un país del tercer mundo :-)



Como decía, no hay muchas novedades en el mercado del manganime en España (con perdón), así que en la práctica me compro todo lo que sale editado o publicado aquí. Es muy raro que deje de adquirir un lanzamiento en vídeo, y más si viene precedido de fama desde Japón. En estos meses pasados ha habido tres grandes novedades en vídeo: **Utena**, **Lain** y **Cowboy Beebop**. De la primera no hablaré dado que para mí tampoco ha sido una gran novedad (la había visto subtitulada en inglés hace meses). Las otras dos sólo las conocía por las reseñas y debo decir que tenía muchas ganas de verlas.

Y ha sido curioso, porque mientras una me ha encantado, otra estoy pensando muy seriamente en no seguirla comprando. Por muchas razones, **Serial Experiments Lain** es una serie de esas que esperas impaciente a que se editen aquí. Imaginaos mi decepción cuando, a medida que iba viendo capítulos (los tres que aparecen en la primera cinta), no entendía NADA; yo diría aún más: NADA DE NADA. No es que se me planteasen interrogantes, o que los motivos u orígenes de los personajes fuesen más o menos desconocidos... es que no tenía ni pajolera idea de lo que iba la serie, si era de misterio, de humor, de horror, hentai o de deportes. Si todo era un sueño o nada era real. Si había que tomarlo como una imagen o literalmente. Si me estaban tomando el pelo o era algo tan profundo que mi sensibilidad embrutecida no lograba asimilar. Si paraba la cinta (¡páralo *Paul*, páralo!) y la tiraba a la basura o seguía mirando y mirando la tele, a ver si los dioses me iluminaban de alguna manera.

Y miré y miré. Y llegué a la conclusión de que la serie no me gustaba nada de nada. Era fea, aburrida y los creadores de semejante invento debían ir ciegos a tripis cuando la hicieron. Y yo debía estar bajo los efectos de un psicotrópico cuando decidí comprarla. Hablando en serio: se han pasado tres pueblos al hacer **Lain**. Han dicho: como **Evangelion** no la entendía casi nadie y tuvo mucho éxito, vamos a hacer una serie que se entienda todavía menos y que además no tenga ni 'mechas' ni sexo ni humor ni un diseño de personajes atractivo ni una canción pegadiza ni nada de nada, ya que así venderá aún más. Conmigo, por lo menos, que no cuenten.

Estaba yo así de decepcionado y de triste cuando me puse a ver la segunda novedad del mes. Supe que esta vez no iba a ser defraudado en cuanto vi el opening de **Cowboy Beebop**. A sus creadores les estaré eternamente agradecido por esa animación y esa música, como entresacada de una película de *James Bond* (cuando *Sean Connery* era políticamente incorrecto). Sólo decir que me ha encantado, que disfruté cada minuto de animación como un enano y que me fui corriendo a la FNAC a ver si la siguiente cinta estaba ya a la venta (a la semana siguiente, me dijeron). La serie es inteligente, elegante, es de episodios autoconclusivos que tienen la virtud de no obligarte a leer la **Newtype** para saber qué pasa y, sobre todo, la entiendes a la primera: aquí el bueno, aquí unos malos malosos. Simple.

Además, esta serie recuerda enormemente a dos grandes clásicos del anime: **City Hunter** y **Lupin III**. Qué puedo decir si a mí me han gustado siempre los héroes elegantes, aquellos que salen de un tiroteo sin despeinarse, que son capaces de tirar su vida a la basura por los ojos de una mujer hermosa y que aceptan los vaivenes del destino con una sonrisa en los labios y una botella en la mano.

En fin... de dos, una sí y la otra ni de coña. Para lo que estamos acostumbrados por estos lares, ya es todo un lujo poder elegir, ¿no?



Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel "Kimagure" Ortega

NdL: Curro, sigues siendo el puto maestro (aclaración para los "lentos": NO es un insulto, muy al contrario, es la mejor alabanza que conozco).

¿Es Akira Toriyama un genio?

[illegible] **Dragon Ball** [illegible] as a partes iguales, y la segunda, que es ent[illegible] le parten a uno el brazo por 17 sitios distintos (lo [illegible] bastante curioso)... Es cierto que la única gran obra [illegible] o de *Tori* ha sido **DB**, pero ha sido una obra que ha [illegible] lo en lo más alto durante 10 años [illegible] mpidamente (y ha arrasado en todo el puñetero [illegible] queo). Creo que se merece el título de genio...
Dragon Ball no es mi serie [illegible], pero me gusta, y [illegible]

Daniel Vázquez

[illegible]

[illegible] **Dragon Ball** [illegible] **Doctor Slump** [illegible] dos obras, es muy posible que el manga en Esp[illegible] hubiera llegado a los niveles que posee hoy en [illegible] que fueron **DB** y **Dr. Slump** los que abrieron l[illegible] de España a much[illegible] mangas. En resumen *Toriyama* como autor [illegible] genio, pero sin embargo, [illegible] que los españolitos le debemos por lo menos [illegible] mención, ya que si[illegible] obras, posiblemente, [illegible] posiblemente, no disfrutaríamos de alg[illegible] mangas que es pos[illegible] tengamos en nuestra[illegible] y en los estantes de nuest[illegible] habitaciones. Sé que las opiniones sobre él [illegible] diversas, y estoy de acu[illegible] [illegible] laración. No digo que le debamos to[illegible] [illegible] manga desde entonces... pero si tiene p[illegible] [illegible] **Dragon Ball**, [illegible] **DBZ**, [illegible] **Heidi** [illegible]

[illegible]

[illegible] **Dragon Ball** [illegible] un buen éxito.
[illegible] e sólo hace historias cortas porque no encuentr[illegible] venda bien.
[illegible]

Miguel Romero Gamarra

[illegible]

Tú qué prefieres, ¿un buen dibujo o un buen guión?

DEBATE

Ataques diversos contra el manganime, patrañas mentales gestadas por supuestos profesionales del periodismo, actos malintencionados de diversa índole, sesudos comentarios [illegible] bajo la influencia de sustancias alucinógenas, carnaza periodística para dar de comer a una masa [illegible]... en fin, todo aquello que a los sufridos aficionados al cómic y la animación japoneses nos hace exclamar:

Pero...
¡¿Qué ha escrito este tío?!

¿Cuántas veces habéis leído un artículo de esos que ponen los pelos como escarpias? Algo del tipo "**Doraemon**: la invasión japonesa ataca de nuevo con una serie plagada de mutilaciones sangrientas y rituales demoniacos", o "Porno extremo y zoofilia, al alcance de nuestros pequeños: **Candy Candy** vuelve a las pantallas."

Si creéis que es estos ejemplos son exagerados, aquí descubriréis que la imaginación, los intereses subterráneos o simplemente la estupidez de algunos articulistas no parecen tener límite.

Como aperitivo, aquí os mostraremos un artículo que, pese a que la profesión periodística no atraviesa ni de lejos su mejor momento, no me atrevería a incluir en un género que aún me merece algo de respeto. Se localizó a mediados de 1998 en la revista Xanadú, famosa por incluir reportajes con unos títulos tan clarificadores como "La TV, versión electrónica del diablo" o "Cómo nos controla Dios a través del sol (que es un superordenador)". El responsable de este insulto a la inteligencia del ser humano fue *J.M. Muntané*, personaje que otrora estuvo relacionado con nuestro mundillo (ignoro de qué forma; me tranquiliza el que ya no lo esté), recayendo el mérito de la búsqueda y localización del artículo en *Sergio "Yota_" Carrasco*. Aprovecho para agradecer de antemano vuestra colaboración enviando cualquier despropósito periodístico que encontréis.

Es tentador hacer algún comentario sobre lo que viene a continuación, pero creo que el texto habla por sí solo. Atención especial a las referencias al estudio Gainax y a los personajes *Akane*, *Katsumi Liqueur* y *Ranma*. Sin desperdicio.

Raven alias "Raúl Ruiz"
raul_ruiz@teleline.es

"Al asalto de occidente"

Su victoria ha sido total. Al principio, tímidamente, recogiendo cuentos populares infantiles como **Heidi** o **Marco**, historias de *Julio Verne* o leyendas anglosajonas. Después vampirizando todos los personajes desde el capitán *Nemo* y su Nautilus, la ballena blanca *Moby Dick*, los caballeros medievales, los gnomos de los bosques, los magos alquimistas, los jeroglíficos egipcios y las profecías milenarias, los atlantes y el Grial... La Biblia ha sido arrasada por los mangas que la convierten en habitual de sus relatos (el arca de *Noé* ante una catástrofe mundial, las terribles ciudades de Sodoma y Gomorra, el sol que paró *Josué* y la ciudad destruida de Jericó...). Gainax, por ejemplo, es un personaje que ha salido de esta fantástica acumulación de datos. Se mueve con absoluta libertad en este resumen de mil años de mitos europeos que los dibujantes de manga unen sin el menor pudor a todas las teorías sobre ovnis y alienígenas mas paracientíficas de *Erich von Daniken* o **El triángulo de las Bermudas** de *Bertlitz* (reflejado en el manga **El misterio de la piedra azul**) a mayor gloria de la heroina y del trepidante ritmo de la serie y el cómic.

Ai Amano, de **Video Girl Ai**
El espíritu de la feminidad, atrapado en un aparato de televisión. Sus visitas al mundo de los vivos terminan con enamoramientos maléficos y visitas inesperadas de pequeños diablos.

Akane, de **Ranma ½**
Hija de un maestro esotérico e iniciada en las artes marciales, se ve enfrentada al poder de sexualidad. Como las brujas que conocemos, está destinada a un sólo hombre o demonio...

Akira, de la serie homónima
En el pequeño cuerpo de un niño se encierra la esencia del Armagedon. Un anticristo que no desarrolla su potencial debido a la oposición injerencia de un misterioso poder cósmico. Su área de influencia es la Tokio del año 2030, presidida por una cúpula que recuerda a la de San Pedro.

Baba, de **Dragon Ball**
Una bruja accesible, mundana, doméstica incluso, capaz tanto del bien como del mal. Curiosamente, se desplaza sobre una burbuja y no sobre una escoba. Tienta al protagonista de la historia, *Son Gokuh*, con poderes ilimitados.

Belldandy, de **Ah! Mi Diosa**
Encarna el mito de las mujeres celestes que se enamoran de un mortal. Tiene el poder de transformar a los seres humanos en ranas.

Guerrero Mercurio, de **Sailor Moon**
Un hada clásica y adolescente, que lucha contra las fuerzas del mal. Sometida a constantes transformaciones usa varitas y medallones que contrarrestan ataques de animales míticos.

Katsumi Liqueur, de **Silent Möbius**
Su símbolo es el pentagrama de la alta magia. Pertenece a un escuadrón militar que captura fantasmas y espíritus burlones. Para darles caza, utiliza de vez en cuando, sangre menstrual como anzuelo.

Manji, de **La Espada del Inmortal**
Se mueve en un mundo de tinieblas, transitado por espíritus de altos guerreros del Japón medieval. Le reza a una esvástica para obtener la protección de los dioses del sol y de los ángeles. Ha sido uno de los pocos personajes del manga reciente con problemas de censura en su país de origen.

MutenRoshi, de **Dragon Ball**
Domina y conjura agua, fuego y viento. Consumado maestro de artes marciales, su avanzada edad no le impide perseguir a jovencitas de buen ver, como el *Dios Zeus*.

Pai, de **3x3 ojos**
Una niña-mujer que practica alta magia y tiene abierto el tercer ojo. Es capaz de adoptar la forma de bestias sagradas, como el dragón dorado.

Piccolo, de **Dragon Ball**
Hijo del diablo, enviado a la Tierra para sembrar el mal. Acaba seducido por las fuerzas de la luz, lo que le enfrenta a un inmenso ejército de soldados demoniacos.

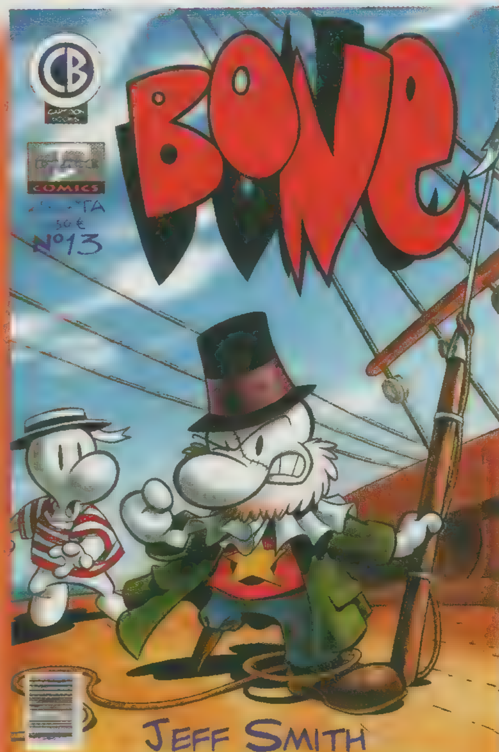
Ranma, de la serie homónima
Víctima de un encantamiento milenario, su identidad sexual cambia cada vez que estornuda. Hay hechizos similares en narraciones de los siglos XV y XVI

Son Gokuh de **Dragon Ball**
El icono mas reconocible del manga, creado en 1984 por *Akira Toriyama*, esta inspirado en *Haruman*, el dios-mono hindú castigado por sus malas acciones y tiene dificultades para discernir entre el bien y el mal. La respuesta hermética, casi crowleyana, a *Mickey Mouse*.

Tetsuo, de **Akira**
Tras un accidente, desarrolla habilidades psíquicas extraordinarias. Morirá en una suerte de crucifixión.

Curso de Cómic Americano

BONE



¡Buenas amiguitas! Bien, bien, hoy nos toca una de las mejores series del mercado actual. Aunque repite en **Minami** (mira el número 0 de **Minami2000**), la serie merecería mucho más que un monográfico (*NdL: Doy fe de ello*). **Bone** está captando cada día más adeptos (tanto lectores de Cómic Americano como los de Manga, para que me entendáis, esto quiere decir para el lector de cómic en general) así que prestad atención locas, que lo vais a flipar (o no...).

¿Quién la publica?

La serie está siendo publicada en España por Dude cómics, aunque en USA ha ido saltando de editorial en editorial (Image y Cartoon Books). En este cómic encontramos una rareza, ya que pertenece al género (por así llamarlo) del "cómic de Autor", lo que quiere decir que es una sola persona la que se lo guisa y se lo come (el cocido de su madre, claro), en nuestro caso, *Jeff "tú sí que te lo curras tío" Smith*. Sin lugar a dudas, se puede decir que es uno de los autores más carismáticos y cachondos (en el buen sentido de la palabra, si es que tiene algún sentido bueno), sólo tenéis que preguntar a la gente que le vio en las Jornadas de Avilés de 1999: jugó al fútbol, escanció litros y litros de sidra y lo pasó en grande con la compañía de todos los asistentes (como si fuera uno más, no como cierto presuntuoso "autor" perilludo de manga español). Si os lo perdisteis, se supone que irá tanto a ExpoCómic en Madrid como al Salón del Cómic de Barcelona.

¿De qué va?

Eso digo yo, porque la verdad es una de las series que, pese a la aparente simpleza de su argumento, siempre es capaz de sacar algún tema insospechado y nuevo que da un cambio radical a la serie. Al menos, vamos a ver si podemos contaros alguna cosilla.

Los protagonistas de la serie son tres huesecillos (bueno, en realidad es uno sólo, los otros dos son los típicos primos acoplaos que lo único que buscan es salir en los créditos) que, como buen hueso que se precie, viven en Boneville que, como su propio nombre indica, es la ciudad de los huesos. Estos tres hombrecillos-sin-carne son expulsados de su aldea por culpa del carismático pero no por ello menos capullo *Phoney Bone*. Te podríamos contar los motivos de dicha expulsión, pero es mejor que te leas la serie (además, no cabrían en un artículo de una página). Este último, junto con *Fone Bone* (el protagonista, un cacho de pan el huesecillo) y *Smiley Bone* (el más despreocupado de todos, por no decir el único) se separan durante en su huida por causa de una "pequeña" plaga de langostas, lo que lleva a *Fone* a encontrarse con el resto de los personajes principales de la serie: el *Dragón-Colorao* (todo lo colorao que puede ser un dragón en un cómic en blanco y negro), las estúpidas, estúpidas *Mostrorratas* (unas ajquerosas criaturas la mar de estúpidas), *Thorn* (una chica muy simpaticota de la que está enamorado *Fone*) o la abuela de *Thron*, *Rose* (una especie de PopeyeTerminator-pero-a-lo-bestia). Lo más curioso de todo este grupo son las costumbres que tienen (que pueden parecer de mal gusto entre los intelectuales), como por ejemplo la abuela, que se dedica a hacer carreras de Vacas (eso sí, son Vacas de Carreras)... Lo más curioso no es que se monte en las vacas para correr, es que, en realidad, corre contra ellas con sus propias piernas... ¡Y siempre gana!, o que el libro que más le guste a *Fone Bone* sea **Moby Dick**, cosa que no dice mucho a favor del carácter del personaje.

¡Flípalo ante las demás!

Este mundo totalmente estúpido ha sido todo un boom en USA, por lo que la serie cuenta con una gran cantidad de números publicados (37 la primera serie y 17 la segunda), a lo que hay que sumar los tres de **Stupid, Stupid Rat-Tails** (dibujado por *Smith* y guionizado por *Sniegoski*), y la futura serie: **Rose**, esa carismática abuela que da mucho miedo (con guión de *Smith* y dibujo de *Charles Vess*).

Con lo que has leído y ojeando algún número pensarás que no es tan buena serie pero hay que decir que en su simpleza está su carisma: **Bone** es una serie entretenida, con un dibujo que puede pecar de poco detallado pero que nunca dejará de ser carismático, y un guión digno de las más retorcidas mentes (aunque no cuente con Bone-Clones ni tías que se mueren y resucitan).

The Amazing Spidei!! (after Haro)
spidei@ctv.es
Dedicado al Silex, por sexy

Si queréis más información, tenéis la página oficial de **Bone** en España (que está en español, *of course*) en:
www.granavenida.com/bone

PARTICIPABA EN LA FIESTA DE LAS NIÑAS

Aquí se festeja el **Hina-matsuri** (matsuri significa fiesta), el **Día de las Niñas**, el 3 de marzo. Sin embargo este día no es festivo nacional, aunque el **Día de los Niños**, el 5 de mayo, sí. Igual que una regla gramatical española sobre géneros, "niños" en este caso incluye a las niñas, pero esto no es más que un anuncio oficial, la gente considera que el 5 de mayo es únicamente para los varones. Cuando yo era niño, envidiaba a las niñas en marzo porque sólo les compraban a ellas un conjunto de muñecos bonitos. El conjunto de muñecos se llama "hina-ningyou" (ningyou significa muñeco). Están vestidos con un traje formal de la edad antigua, colocados sobre una mesita en forma de escalera. La disposición de los muñecos obedece a una regla: en el escalón superior se pone un matrimonio noble, que se llama "odairi-sama (el emperador)" y "ohina-sama (la emperatriz)". Bajando un escalón se colocan tres azafatas que se llaman "sannin-kanjo". En el escalón que está más abajo 5 músicos llamados "gonin-bayashi" tocando su instrumento tradicional. Y en el inferior. dos nobles llamados "u-daijin" y "sa-daijin" ("Daijin" significa ministro, antiguamente en el corte existían cuatro ministros, aparte de los dos mencionados, "dajou-daijin" y "nai-daijin"). Aunque los muñecos en sí no son muy grandes (entre 20 y 30 centímetros), como conjunto contiene una docena de muñecos haciendo que la mesita sea muy grande. Naturalmente, para un niño, era una gran maravilla. Es que yo quise conseguir "hina-ningyou", igual que un otaku quiere una figura de su protagonista favorita.

Por supuesto, el 5 de mayo, a los niños les compran un conjunto de armas de "samurai", que contiene una armadura, un casco y dos espadas (antiguamente sólo samurais pueden llevar dos espadas, una larga y otra corta, a la gente común sólo se le permitía una espada corta). Este conjunto no es para usar, únicamente para decoración igual que "hina-ningyou". Por eso es muy hermoso, pero me gustaba mucho menos que los muñecos. ¡Ojalá yo hubiera sido niña! Eso deseaba yo en aquel entonces. Sin embargo el 3 de marzo yo no estaba totalmente infeliz, porque mi amiga *Yoshiko* siempre me invitaba a la fiesta de las niñas. Normalmente un niño no puede participar en la fiesta, pero como ella me prestaba su ropa, me ponía una falda y un lazo en el cabello. Con este remedio, yo que tenía menos de 10 años, pude fingir ser niña. Leído esto, tal vez vosotros estéis asustados, porque lo podéis considerar una perversión sexual, ¡pero esperad un momento! Aquí no es Europa sino Japón. Aquí, disfrazarse de otro sexo no es tan extraño, especialmente en una fiesta, igual que en los carnavales de las Islas Canarias. De hecho, aunque algunas de las participantes se daban cuenta de que ya era una falsa niña, nunca me protestaron.



En la fiesta antes mencionada de "hina-ningyou" comíamos "hina-arare" (cierto grano blando hecho de arroz) y bebíamos "shiro-zake" (cierta bebida parecida a sake, no alcohólica). Usualmente yo era el único niño, pero era feliz, porque en la infancia yo solía jugar con las niñas, porque no me gustaba hacer deporte, prefería tocar piano, seguramente estaba marginado por los niños. De hecho, *Yoshiko* era una compañera de la academia musical, como la mayoría de mis otras amigas.

A propósito, aquí en Tokio, el 3 de marzo alude a que llegó la primavera. Aunque en Sapporo, una ciudad septentrional, las calles estén todavía cubiertas por nieve, en las Islas de Okinawa, un archipiélago meridional, en la playa ya han aparecido muchos bañistas. En marzo sentimos mucho la gran longitud (más de 3000 kilómetros) de nuestra tierra. En mi vida, la primavera llegó temprano como la de Okinawa. Después de cumplir 10 años, ya no participaba en la fiesta de las niñas, ni envidiaba las niñas que tenían "hina-ningyou", y luego dejé de aprender a tocar el piano, me convertí en vocalista aficionado de la música popular para conseguir una popularidad entre las chicas. Entonces ya desapareció mi ambigüedad sexual, yo estaba pleno chico común. Cuando PARTICIPABA EN LA FIESTA DE LAS NIÑAS, a lo mejor yo estaba en un sueño infantil. Recordándolo ahora, era un paraíso decorado con muchos juguetes bonitos de las niñas, sobre todo "hina-ningyou".

Takashi Muto e Iwai
maribel@pop12.odn.ne.jp

Hola a todos, un mes más vuelvo para comentaros la actualidad del por estos lares marginado mundo de los videojuegos sobre manga/anime.
En esta ocasión comentaré el juego de Gameboy Dragon Quest Warriors, y Berserk de Dreamcast, ambos basados en sus homónimas y conocidísimas series animadas.

DRAGON WARRIOR MONSTERS

Los antepasados de este R.P.G. se remontan al 89, en su primera versión para la consola de 8 bits de Nintendo, desarrollado por Enix, y basada en el conocidísimo manga **Dragon Quest**. [illegible] para las 8 y 16 bits de Nintendo, se produjo un desvío en la línea del juego, para hacer su debut en septiembre del 98 en la portátil de Nintendo.

La novedad en esta versión la encontramos en la variación del estilo de juego, acercandose más al de **Pocket Monsters**, pudiendo incorporar ahora monstruos en nuestro equipo, asimismo [illegible] estilo de **Dragon Quest 5**.

El caso es que el juego tuvo el éxito esperado en Japon y se vendieron más de dos millones de copias, una bestialidad, pero claro, el hecho de estar [illegible] poseer un diseño de personajes del famoso *Toriyama* es una ventaja considerable.

Ahora, con la reciente distribución de el título por Eidos, bajo el nombre de **Dragon Warrior Monsters**, os hago un repaso de las características del cartuchillo.

Nuestra misión en el juego, controlando el papel de *Terry* (del **Dragon Quest VI**), es salvar a su hermana, que ha sido secuestrada por un demonio y está cautiva en un extraño mundo dentro de un gigantesco árbol.

Ayudados por un anciano, seremos conducidos ante el rey, que nos aconsejará que formemos un equipo antes de ir al rescate.

En su palacio encontraremos a un chico que nos ofrecerá una slime, la cual añadiremos a nuestro grupo, y será nuestra primera aunque débil aliada en la aventura.

El juego está dividido en numerosas áreas, conectadas entre sí, cada una de ellas con un tipo característico de monstruos, y un jefe.

Hay que decir que cada territorio del juego es generado de modo aleatorio, así que cada vez que juguemos será completamente distinto a la anterior.

[illegible] tendremos la posibilidad de incluirla en nuestro equipo, pudiendo alcanzar hasta un máximo de 3 acompañantes. Estas criaturas, conforme vayan luchando y tomando experiencia, irán subiendo de nivel y aumentando sus características físicas y mágicas (vamos, como siempre).

En el juego podemos encontrarnos con 215 especies diferentes de monstruos, pero lo más innovador es la posibilidad de poder emparejar dos criaturas de diferentes sexos. Cuando lo hagamos, formarán un huevo, del que saldrá una nueva raza mezcla de las anteriores, obteniéndose así mas de 46000 combinaciones distintas.

Esto le dará mucha vidilla al juego, especialmente cuando queramos emparejar una de nuestras criaturas con otra de algún amigo, mediante el cable link.

También podremos luchar con un oponente humano, y así quedarnos con sus monstruos tras vencerle.

A través de varios mundos iremos derrotando a las distintas criaturas, y consiguiendo recursos para derrotar a las siempre temidas fuerzas del mal.

En definitiva un juego más para las hordas devoradoras de juegos de este estilo, con algunos innovadores alicientes añadidos.

Dragon Warrior Monsters
Compañía: Enix
Género: R.P.G.
Nº Jugadores: 1, ó 2 con el cable link
Gráficos: 7
Sonido: [illegible]
Jugabilidad: [illegible]
Media: 8



VIDEOJUEGOS

BERSEK

[illegible]

Berserk (Dreamcast)
Compañía: Yukes
Género: Acción
NºJugadores: 1
Gráficos: 8
Sonido: 7
Jugabilidad: 6
Media: 7

INFORME ESPECIAL HYPER NEOGEO 64

SNK es una de las compañías que más exitos ha cosechado en el campo de las recreativas(en especial las de lucha). Ahora parecen querer renovarse, y actualizar su hardware para adaptarse a las nuevas tendencias en videojuegos, es decir, las 3D. Y lo van a hacer gracias al Hyper Neogeo 64, su nuevo hardware para recreativas, una placa capaz de crear verdaderas maravillas en 2 y 3D. Os comento sus características:

Procesador: Chip Risc de 64 bits
Memoria: 4 Mb de Ram y 64 Mb de memoria para programas
Paleta de colores: de 24 bits
Especificaciones 3D: Memoria Vertex-96 Mb , memoria para texturas: 16 Mb
Especificaciones 2D: animación de 60 frames por segundo
Funciones especiales: "montaging", scaling, efectos de animación, "mesh", "chain", "mosaic", y movimiento UPRL entre otros.
Sonido:32 canales, máxima frecuencia de muestreo 44.1 Khz, memoria para sonido 32 Mb.

Vamos, una auténtica gozada para los no pocos aficionados a los juegos de esta compañía, con unos juegos de un tamaño impresionante.
Esta placa puede presentar juegos 3D básicamente de tres géneros, lucha, conducción y de disparos con pistola, entre los más destacados para este hardware están los siguientes:

Lucha:
- Bunki One, world grapple tournament
- Fatal Fury Wild Ambition
- Samurai Spirits 64
- Samurai Spirits 64 2: asura zanmaden

Conducción:
- Off Beat Racer
- Round Trip RV

De disparos:
- Beast Busters ~second nightmare

NOTICIAS BREVES

La compañía SNK se ha convertido en subsidiaria de la fabricante japonesa de pachinco Aruza. Lo que aún no se sabe es si Aruze tomará control totalmente de la compañía.

Sega Toys Ltd. anuncia que sacará al mercado su perro robot, el "Poo-Chi", el 1 de abril, una mascota virtual que competirá en ventas contra el exitoso "AIBO" de Sony Corps.

Bueno chic@s, espero que os haya gustado todo, como siempre espero vuestros mails con críticas, alabanzas(^_^), comentarios, sugerencias de juegos a comentar y lo que querais.
Para el próximo número habrá una nueva sección dedicada a los emuladores. Hasta entonces me despido.

Raul Javier Marquez
OHTAHKIU@japan.co.jp



Es demasiado. Cualquier cosa que tenga que ver con **Pokémon** es siempre excesiva. Decenas de juegos, cientos de bichos, miles de páginas, millones de aficionados... En la red se puede encontrar a *Pikachu* y compañía en muchos sitios, hasta en los más insospechados. Basta con ir a Yahoo.com para encontrar **Pokémon** entre los titulares preferentes desde hace casi ya meses. Por otra parte, tampoco podíamos pasar por alto algunas páginas y [illegible] **Marmalade Boy**, ahora que ya acabó su publicación, para mantener su recuerdo vivo en nuestras cabezas.

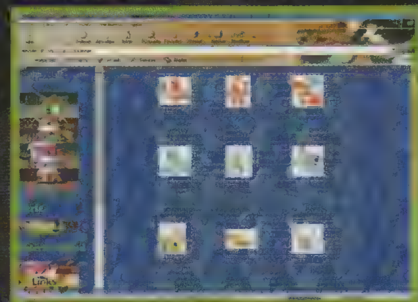
Pokémon The Movie (en inglés)
http://www.pokemonthemovie.com
La página oficial de la película... y se nota. Una presentación cuidada nos permite acceder a bastante información, pero como cabría de esperar, con publicidad incluida.
Al entrar, seleccionamos un pokémon entre una docena de ellos y ése será quien nos guíe por la página, existiendo así otras tantas versiones de la misma. Una vez dentro podremos encontrar diversas fruslerías para bajarnos, algunos buenos pósters e imágenes de la película e incluso un pequeño vídeo de la misma. Quizá lo que más destaque, al margen de la presentación y de no dar ningún "fallo en la instrucción tal y cual", sea el PokeDex. La última invención del profesor *Oak* es un artilugio (un programa de unas 800kb, y además requiere Flash) que nos guía a través de todos los tipos de Pocket Monsters existentes. Como si fuera una Gameboy en nuestra pantalla, iremos seleccionando con unos pocos botones el bicho que queramos.
El principal problema es que la página está dividida por la mitad, resultando la [illegible]

El Rincón del Team Rocket
http://www.fortunecity.com/lavender/monkeys/810/trocketespanol.htm
Evidentemente no seré yo quien os cuente qué es el Team Rocket y quienes lo forman, pero por si aún no lo sabéis todo o simplemente queréis pasar un buen rato, este es vuestro sitio. Esta versión española de una página americana (y con buena traducción, no creáis) tarda un rato en cargar, [illegible] guerra del Team Rocket al terminar de cargar. Una vez saludados, podemos investigar más sobre *James* o sobre *Jessie* o podemos visitar las galerías de imágenes, postales, sonidos y dibujos de aficionados. O podemos dejar algún comentario en el tablón y leer un rato las noticias.



Una pena que aún no esté traducida completamente, pero pronto prometen solucionar esto. Por otro lado, la página es muy simpática. La explicación que dan del Team, que son los malos pero acaban dando el lado humorístico porque "son tan lindos y graciosos", lo siento pero me levanta una sonrisa.
(P.D.: ¿Queréis apostar a que Lázaro ya se ha puesto a mirar y [illegible] esta página? *(N.d.L.: Chssst, calla, chivato!)*)

El PokeDex Regio
http://zap.to/pokeregio
Indispensable. Comentar qué hay en esta página es un poco absurdo, quizá sería más fácil buscar lo que no tiene. Información a todo trapo. Principalmente sobre los juegos y los diferentes pokemones, incluye una guía muy completa de los mismos y secciones de Evoluciones y de Curiosidades. El PokéDex, o guía de Pokémon, se carga en esta ocasión de una tacada, así que tras esperar un poquito a que baje entero, tenemos en una sola página todos los Monsters cada uno en una breve ficha con sus características y un comentario. Cómodo y ordenado. Si nos centramos más en los varios juegos podemos ir a la sección de Trucos o leer las varias FAQs en la sección del mismo nombre. Y si queremos enterarnos más de la serie, encontramos una completa relación de los capítulos que la componen y su resumen (sí, contiene spoilers). En cada episodio, una "frase célebre" (aunque no siempre muy acertada) y los pokémon que aparecen por primera vez.



Apetecibles Downloads, la opción de adoptar un Pocket Monster o participar en las batallas-encuesta que organiza el diseñador son algunos complementos a la zona interactiva de la página. No, no se trata de firmar el libro de visitas (que lo hay), la página tiene uno de los foros más activos de **Pokémon** que hay por esas páginas del mundo. Tiene bastantes temas relacionados (o no tanto) pero siempre contestados y participados, y no siempre por las mismas personas. Lo único que puedo señalar como negativo son algunos pequeños fallos de Javascript al cargar la página.

Clubs de Pokémon http://clubs.yahoo.com y el **Pokémon Trainer's League** http://www.geocities.com/Hollywood/Park/6974/
Ahora que Yahoo promociona sus "clubs", que no son otra cosa que tablones de discusión en web, era lógico que surgiera más de uno (y de dos) de *Pikachu* y cía. En estos foros, los miembros escriben sus mensajes y mantienen sus discusiones sin necesidad de correo electrónico, dejando sus ideas en algo que podría equivaler a un tablón de noticias. Lo cierto es que muchos de estos grupos nacen y mueren rápidamente por el escaso diálogo. Sin embargo, entre los más poblados podemos encontrar el Pikachu's Dining Room ([illegible]). Sólo son unos 40 y [illegible] bastante conversación.



La Pokémon Trainer's League es, como su nombre indica, la Liga de Entrenadores. Aún no hay muchos apuntados, pero parece gente con ilusión.

La Lista de Correo de Marmalade Boy y su página
http://marmalade.cjb.net y http://www.onelist.com/subscribe/mmboy
(para suscribirse a la lista)
La mailing list lleva ya casi un año y cuenta con más de 80 miembros entre los que podemos encontrar muchos conocidos e incluso apariciones esporádicas de la mismísima traductora del manga y parte de la serie. En realidad, como suele suceder, se habla de **Marmalade Boy**, pero también de otras muchas cosas, ya que los apuntados acaban por compartir más gustos que los chicos dulces sólo por fuera y las chicas mostaza. Aun así, en las épocas en que la gente escribe más, resulta bastante entretenida, sobretodo cuando llegan pequeños relatos y fanfics basados en **MBoy** o en otras muchas.
Dedicada a esta lista, aunque también a la serie en sí, existe una preciosa y muy cuidada página. *Laurewen* es la realizadora de una sencilla y elegante página casi toda en blanco y negro con algunos tonos rojos, que contiene toda la información sobre la lista de correo, cómo apuntarse y también alguna colaboración de otros miembros (como por ejemplo *las preguntas de Yasashii*). Existe también un formulario para el Club de Fans de Marmalade Boy y algunas galerías de imágenes en color y en blanco y negro.

El Diario de Mikki
http://gabi-chan.tripod.com
Quizá la página más completa que he visto de **Marmalade Boy** últimamente. Y con mucha ilusión también.
La presentación es perfecta. Bastante sencilla pero muy cuidada, con las imágenes muy bien seleccionadas y un equilibrio adecuado entre éstas y el contenido. Algo que no es habitual encontrar, una guía completa de los seiyuus originales y de los dobladores españoles, acompaña una también completa guía de episodios con sus títulos originales y su correspondiente traducción y un esquema de las relaciones amorosas entre los personajes (y ya iba haciendo falta, que menudo lío que se montan). Lo cierto es que la página se nota muy cuidada, aunque sea sencilla y sin efectos especiales. Es una página de contenido, y ciertamente lo tiene todo. No descuida las galerías de imágenes y nos podemos también bajar un vídeo y algún tema en mp3 de la página. Pero donde realmente destaca (en mi despreciable opinión, pero opinión al fin y al cabo) es en los textos y en el esfuerzo con que está trabajada. La guía de personajes incluye comentarios de cada uno de ellos, y la presentación de la versión manga de **Marmalade Boy** está acompañada de una breve, pero intensa, reseña sobre *Wataru Yoshizumi* y sobre alguna otra obra suya (**Mint Na Bokura**, por ejemplo). Además de la información, también tiene unas importantes aportaciones personales muy interesantes, como son la sección de 'Opiniones y más', que recoge comentarios de diversas personas y las de FanArts y FanFics, que nos acerca a los dibujos y relatos inspirados por **Marmalade Boy** en las creativas mentes de los aficionados.

Daichi Home Page y MMboy en Italia
http://www.cervia.com/manga/mb.htm
No sé por qué, pero a **Marmalade Boy** le quedan bien estos tonos, similares a los de la página de *Laurewen*. Esta es más sencilla y está en italiano, pero tiene gran cantidad de contenidos. Quizá uno de los mejores archivos que circulan por la red acerca de **Marmalade Boy** sea italiano (aunque también lo podéis encontrar traducido al inglés). Se trata del MMBFAQ, el archivo con todo aquello que sabías, lo que no sabías, lo que nunca imaginaste y lo que no quisiste imaginar sobre **Marmalade Boy**. Una buena parte del archivo está dedicado a la situación en Italia y todos los cortes y cambios que sufrió, pero además contiene muchísima información general sobre la serie, el manga, los personajes y unos cuantos detalles curiosos.
Volviendo a la página de *Daichi*, parece que gran parte de la información la haya sacado precisamente de ese archivo, haciendo así que nos enteremos igual, pero más cómodamente que en un archivo de texto (ya he visto otras páginas italianas basadas en este mismo archivo). No está todo, pero sí bastante.

Marmalade Boy Online Enciclopaedia de Hitoshi Doi
http://www.tcp.com/doi/marmalade/marmalade.html
Dentro de la gigantesca y reputada guía de anime, en la inevitable sección de **Marmalade Boy**, encontramos sin ningún tipo de miramientos hacia el aspecto estético (texto puro y duro) información sobre dobladores, fechas, nombres, lugares...

Pokémon Anime Page
http://www.geocities.com/[illegible]
Una página cualquiera.

Pokémon V-5.0
[illegible]
Bastante bien presentada (aunque da algunos fallos) y con muchísima información.

Otaku World (.cjb)
http://otakuworld.cjb.net
Un poco lenta pero con muchas imágenes bonitas.

Más links de **Pokémon** de los que podrías aguantar.
http://www.anipike.com/pokemon.html

Sólo imágenes de **Pokémon**, pero realmente muchas.
http://gabi-chan.tripod.com

Información de **Pokémon**
[illegible]
No tiene un gran diseño, pero tiene información sobre todos los bichos.

Marmalade Boy Little Page
http://www.swb.de/~zahara/yo/mb.html
A destacar las traducciones de los mangas.

Cybergonzo
gonzo@animefan.org

MAX

Hablar de **MAX** es hablar de una parte muy importante del J-Pop, ya que desde sus comienzos han usado estilos de música poco frecuentes en Japón, como el Euro-Beat unido al Pop más habitual, pasando por el Dance, Funky y ritmos latinos, muchas veces fundiendo varios estilos y consiguiendo así un sonido único en la música pop japonesa.

En sus comienzos, como muchas otras cantantes de pop actuales, empezaron siendo unas *Idol Singer* (un fenómeno de fans, al estilo **Back Street Boys** pero a lo bestia), salidas de la *Escuela de Actores de Okinawa*, de la cual han salido grupos como **Speed**. **MAX** ha pasado por numerosos cambios en su nombre y componentes, hasta llegar a los actuales.

El primero fue "**Super Monkeys**", formado por *Namie Amuro* (actualmente la *Idol* más conocida en Japón con unas ventas impresionantes y con 7 discos a sus espaldas, perteneciente a la *Familia Tetsuya Komuro*, productor y componente de muchos grupos como **Glabe**, **TRF**, **Tomomi Kahala**, **Hitomi** y muchos más...), *Hisako Arakaki*, *Anna Makino*, *Nanako Takushi* (*Nana*) y *Minako Ameku* (*Mina*). Su single de debut fue "*Koi no Cute Beat*", era bastante bueno, pero no tuvo el éxito de ventas que se esperaba, este fue el debut de *Nana* y *Mina*, que por aquel entonces tenían 16 y 14 años respectivamente. En el segundo single "*Dancing Junk*" el grupo cambió de nombre después de la separación de *Namie Amuro*, se llamaron "**Super Monkyes 4**", y parece que las cosas empezaban a funcionar. El tercer single fue "*Aishite Muscat*" (usado para un anuncio de Snacks). Pero el cambio volvió a producirse con su cuarto single, "*Paradise Train*", debido al regreso de *Namie* (para intentar dar un empujoncito a sus amigas), el nombre del grupo pasó a ser "**Namie Amuro with the Super Monkyes**". Para el quinto y último single como **Super Monkeys**, se fueron del grupo *Hisako Arakaki* y *Anna Makino*, y entraron a formar parte del grupo *Ritsuko Matsuda* (*Lina*) y *Reina Miyauchi* (*Reina*), este fue el último single en el que cantaron junto a *Namie Amuro*, a partir de ese momento y para siempre, su nombre sería **MAX** (Music Active eXperience).





Después de tanto cambio de nombre, componentes y demás, nadie habría pensado que el grupo duraría tanto tiempo. Desde 1995 que lanzaron su primer single como **MAX**, han sacado a la venta 15 singles y 4 álbumes, el último puesto a la venta en octubre de 1999, es un doble CD llamado "*Maximum Collection*" con los éxitos de estos 4 años de carrera en común. La verdad es que en estos 4 años no sólo se han dedicado a sacar discos y a dar conciertos, durante este tiempo han protagonizado un TV Drama (culebrón japonés), con mucho éxito de audiencia y de critica de las revistas del sector. También han hecho dos películas de cine: "Ladies MAX" y la segunda parte de ésta. Aunque la cosa no queda ahí, también llevan la publicidad de la compañía Nikon. Así que, como podéis comprobar, no han perdido el tiempo. Para terminar, os hablaré un poco de las componentes (*Nana, Mina, Reina* y *Lina*).

Nanako Takushi (Nana): Es la mayor del grupo con 23 años, nació el 25-03-1976 en Okinawa (al sur de japón). Aunque en el grupo no hay un jefe declarado, si lo hubiese sería ella; *Nana* no es la vocal principal pero es la que mejor baila de las cuatro, con movimientos más suaves y siempre llevando el ritmo perfectamente, habitualmente sorprende con sus solos de baile.

Minako Ameku (Mina): Es la jefe vocalista del grupo junto con *Reina*, tiene una potente y preciosa voz que sobresale sobre las demás, nació en Okinawa el 29-12-1977. *Mina* es la encargada de llevar el peso de las entrevistas.

Reina Miyauchi (Reina): Es la única que no ha tenido que cambiar su nombre de pila, es la más joven del grupo con 21 años, nació en Okinawa el 06-01-1978. *Reina* es la segunda vocalista junto a *Mina*, en mi opinión es la más guapa del grupo, tiene una suave y sensual voz, que unido a una preciosa sonrisa le convierte en la más atractiva y simpática.

Ritsuko Matsuda (Lina): Es igual de buena cantando y bailando, es la encargada de hacer los coros junto con *Nana*, nació en Okinawa el 26-02-1977, es la mejor bailarina después de *Nana* y tiene una voz suave y dulce. Las malas lenguas dicen que actuando es bastante mala (no iba a ser buena en todo, ¿no?).

Seguro que con lo que he contado os ha picado la curiosidad, y tenéis razones para ello, así que cuando terminéis de leer esto echad un vistazo al CD, en el encontraréis muestras de su música y podréis verlas en acción en un alucinante Vídeo Clip. Espero que os haya gustado, hasta la próxima (Nota: Por un ligero malentendido, las canciones y vídeos de **MAX** se incluyeron en el CD del número anterior, por lo que es allí donde las encontraréis, en el CD de este número encontraréis cosas de **Dir en Grey**, grupo comentado en el pasado **Minami**).

Raúl Domínguez
nechan@retemail.es

J-POP

Las mejores Bandas Sonoras de MANGA y ANIME

y además...

- AH! MY GODDESS
- AKIRA
- ARC THE LAND
- BUBBLEGUM CRISIS
- BLUE SUBMARINE
- DETECTIVE CONAN
- DNA
- ESCAFLOWNE
- EVANGELION
- FINAL FANTASY VII
- FUSHIGI YUGGI
- GALAXY FRAULEIN YUMA
- GASARAKI
- GHOST IN THE SHELL
- GUMDAM
- GUNDAM WING
- LAPUTA
- MACROSS 7
- MACROSS PLUS
- RECORD OF LODOSS WAR
- RUROUNI KENSHI
- SHARON APPLE
- SLAYERS
- SLAYERS TRY
- STARSHIP GIRL
- TOTORO
- UTENA
- YOU'RE UNDER ARREST

SAILOR MOON



PRETTY SONG COLLECTION

POKEMON



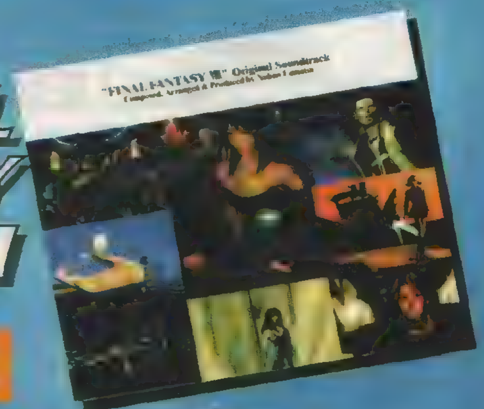
FLY TO SKY WITH...

DRAGON BALL



ORIGINAL SOUNDTRACK

FINAL FANTASY VIII



ORIGINAL SOUNDTRACK

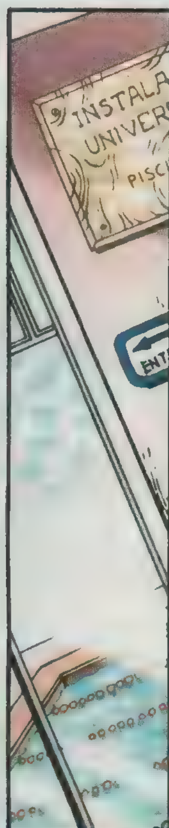
CON UN POSTER DE REGALO POR LA COMPRA DE UN CD

El Corte Inglés

UNIVERSITY BLUES

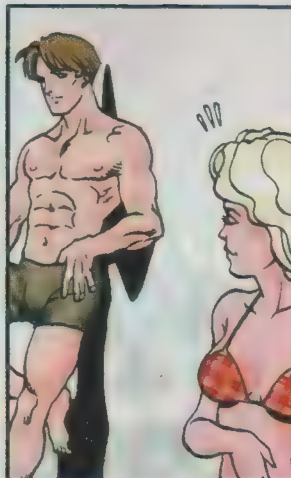
por GUILLERMO MARCH

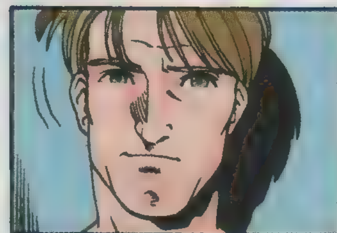
gmarch@arrakis.es www.dreamers.com/autores/gmarch

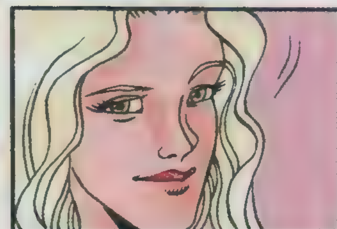










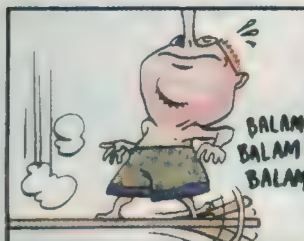


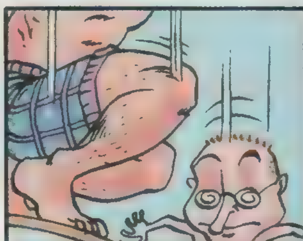


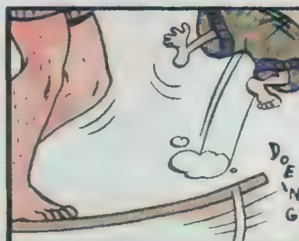


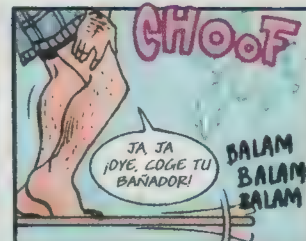






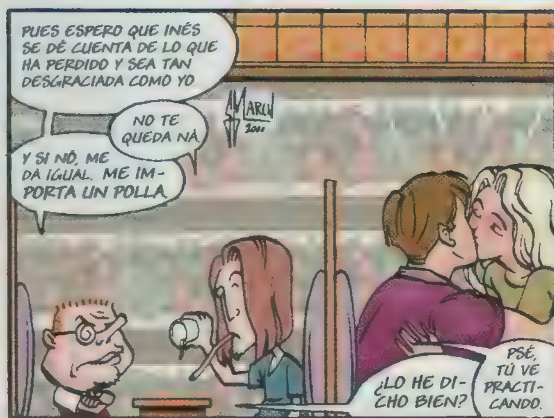












Buenas. Vamos con otra bonita entrega de la palestra, y este mes viene cargada, parece que mis comentarios como *Misoginus Matsuyama* dan mucho de sí, aunque antes comentar algo sobre el CD que nos decís a menudo, y es el tema de las páginas web. Veréis, ya sabemos que a veces dan errores o faltan cosas, pero es que creedme que bajarse una página web completa no es algo tan sencillo, si no tenéis conexión quizá no lo sepáis y os parezca que es cosa de darle a un botón, pero los que sí tengáis sin duda ya habéis intentado bajaros alguna vez alguna y sabréis lo complicado que es cuando están estructuradas por niveles o cuando los hipervínculos son a otra dirección distinta. Ya digo, hacemos lo que podemos, y de hecho creo que el resultado es MUY bueno, pero es que en serio que bajarse una página web completa no es nada pero nada sencillo.

Otra cosa sobre el CD, y es que nos ha escrito un lector criticando que no aprovechamos ni un cuarto del CD. ¿¿?? No sé, pero la verdad, rara vez el CD baja de los 600 megas (cuando su máximo son 650, y hay que tener en cuenta que superar los 630 empieza a ser peligroso para su correcto funcionamiento y manejo). ¿Seguro que te refieres a CDs de nuestra revista?

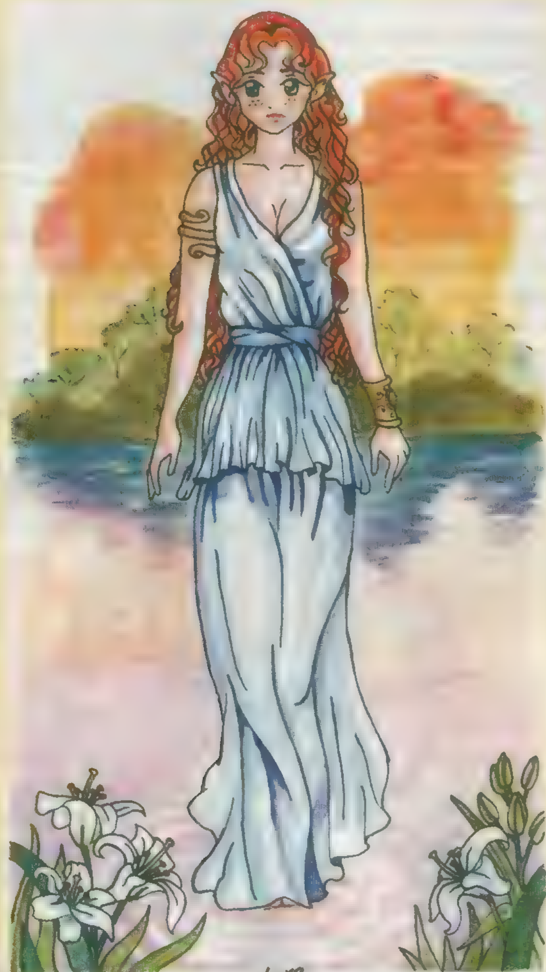
Terminando con el CD, nos disculpamos por los posibles errores que los vídeos con formato Real Player (los que tienen extensión *.rm) puedan causar, pero dicho programa se pensó para ser utilizado *on line* en internet y quien no tenga conexión puede que nunca vea algunos de los vídeos. Estamos trabajando duro para que eso no ocurra.

También nos ha llegado una carta de una chica que decía que algunos de los artículos de nuestra revista se podían encontrar íntegros en internet, que por qué no escribíamos algo original en lugar de copiar páginas web. Bueno, amiguita, resulta que es que son los que hacen esas páginas web los que nos copian los artículos a nosotros, de hecho la página que comentas es una en la que nos pidieron permiso formalmente para poner algunos artículos que les parecían interesantes, y sé que hay muchas otras que han puesto cosas de nuestra revista sin pedir ese permiso. Tienes que tener en cuenta que **Minami** es la referencia de casi todos los otakus que se precien, y mucha gente quiere difundir los conocimientos que en esta publicación transmitimos a cuanta más gente mejor, cogiendo los artículos y poniéndolos en páginas web, pero me temo que nuestros textos son los originales.

Otra cosa que nos comentáis mucho es que nos están copiando el especial Hentai; bueno, a ver, aquí hay que hacer algunas puntualizaciones: La revista Hentai que saca ARES evidentemente no es ninguna copia, es sólo que nuestro especial vendió de maravilla y surgió la idea de hacer una revista especializada sólo en eso, lo que sí es una copia barata (y patética además) es la cosa esa llamada AnimeX, que no sólo nos copia la portada sino que nos copia prácticamente íntegro el contenido del CD, incluidas las cosas evidentes, como por ejemplo aquel vídeo hentai de **Ranma** que por ciertas dificultades técnicas



Gema Galván (Barcelona)



Ainhoa Arbues Arribas (Zaragoza)

LA PALESTRA



María Bernal San José (Zaragoza)

digitalizamos sin sonido, pues... ¿adivináis qué vídeo hentai de **Ranma** aparece con el mismo nombre, misma duración, misma cantidad de bytes y misma inexistencia de sonido en el segundo CD de los piratas esos? Si es que hay cosas que claman al cielo, ya sé que somos los mejores, ¡¡pero que disimulen un poco al menos!!

Pasamos entonces a las siempre interesantes cartas personalizadas, y para este mes teníamos una muy interesante de un chico de Canarias en cuya particular realidad la carta de la chica de Reus del número 10 era la que hablaba de coña mientras que yo el que lo hacía en serio, amén de hablar mucho de divinidades y pedestales a pesar de que parecía no dominar el tema, pero es que nos ha llegado una carta importante de verdad, una carta en la que una chica nos cuenta que tiene una amiga que cada vez que se queda en casa estudiando y no sale con su novio se gana una bronca de éste porque "para qué va a estudiar, si ella es la mujer y sólo tiene que encargarse de la casa y de los hijos, que del dinero ya se encargará él que es el hombre". Esto me ha hecho bajar de nuevo a la tierra, y debo aclarar algunas cosas.

Sí, es algo que rara vez hago, pero es que tiendo a pensar que todo el mundo es como yo, y que por tanto todo el mundo da por hecho la igualdad de sexos o razas y ciertos valores mínimos y por tanto sabe entender la broma de las tonterías machistas que suelto y todo eso. Pero esta carta me ha hecho recordar que cada persona es un mundo, y que desgraciadamente todavía existen personas de esas que viven en la Edad Media y cuyo cerebro cabría en una cucharilla.

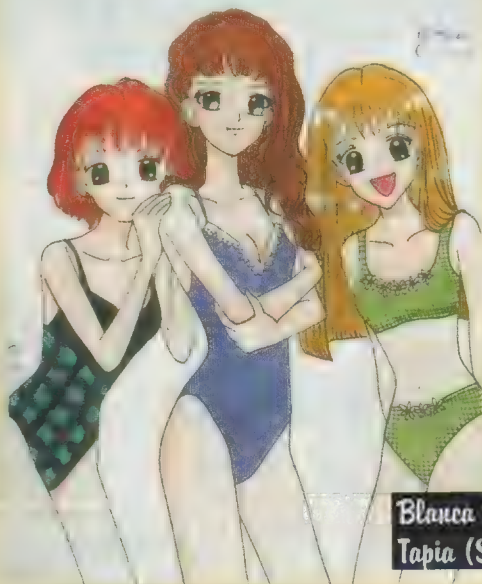
Por tanto, puede que mis artículos no hayan sido entendidos en su justa medida por todo el mundo. De momento habían llegado cartas indignadas, pero eran pocas y se notaba que eran de niños muy pequeños, por lo que aludía su incomprensión a su corta edad y dificultad por tanto para entender ciertas entrelíneas, pero la carta de esta chica me ha demostrado que todavía existe gente supuestamente adulta con mentalidades arcaicas y retrógradas, así que si alguien se ha sentido ofendido por mis artículos decir que su finalidad no era indignar a nadie, pensaba que todos lo entendían como el chiste que eran, no quería pensar que todavía existían neanderthales incapaces de darse cuenta de la época en la que vivimos.

Pero vamos, ahora que ya lo he aclarado tampoco pienso cambiar mucho, de hecho, me toca pediros ayuda, y es que alguien nos ha enviado un cupón en el que pone que vive en un país llamado "Catalunya". Pedimos a quien quiera que conozca este país que nos diga dónde está para que podamos satisfacer su petición, ya que por más que hemos buscado en enciclopedias, atlas y similares no hemos encontrado ningún país que se llame así, ni siquiera entre los grupos de pequeños países de África o Asia, lo más parecido que hemos encontrado es una cosa llamada "Cataluña", pero no es ningún país, es una Comunidad Autónoma de un país llamado España, que por casualidades de la vida es el nuestro.

Lo dicho, si alguien sabe qué país es ése que por favor nos lo indique que tenemos la carta devuelta por desconocimiento de destino.

Por último, no puedo terminar sin publicar el mail que nos acaba de llegar a redacción, leed atentamente: "Yo tengo muchas ganas de recibir el minami porno. Enviármelo por Internet. Gracias". Impresionante, me pregunto cómo querrá que le enviemos la revista a través del modem, si tal cual o incrustándola primero en el ordenador... En cualquier caso, al menos es educado, por eso le hemos contestado explicándole cómo funcionan los envíos a través de la red.

Fachoidus Matsuyama
matsuyama@iname.com



Blanca García Tapia (Segovia)

Como lo bueno siempre se deja para el final aquí tenéis vuestra ración mensual de correo en Minami. Este mes parece que *Matsuyama* está muy calladito y no se mete conmigo, así que vamos a empezar con vuestras cartas sin perder un instante.

Mª Elena Fernández (Madrid)
Gracias por la información sobre ese episodio de **Slayers** en el que se parodia **Evangelion**, con lectoras tan colaboradoras como tú da gusto. Unas cuantas respuestas sobre **Slayers**. En España puedes encontrar una considerable variedad de compactos de esta serie a la venta, sobre todo en librerías especializadas de las grandes capitales como Madrid, Barcelona y Valencia. En éstas no te será difícil encontrar las versiones pirata de la empresa china SM Records, a un precio bastante más aceptable que los originales japoneses, que además son difíciles de encontrar en nuestro país. Sobre la edición en España de los vídeos de **Slayers** no te puedo dar mucha información, desde que dejó de emitirse por TV no se ha vuelto a saber nada de la posibilidad que saliera al mercado en formato de vídeo.

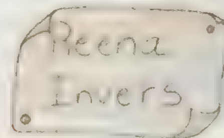
Diana Vadnov Pereira, Hostalets de Pierola (Barcelona)

Begoña Merino (San Sebastián de los Reyes, Madrid)
Vaya, otra de las "veteranas" de este correo, a esto lo llamo yo fidelidad... ¿El panorama del manga en España está muy negro? Bueno, la verdad es que está pelín oscurillo, para qué nos vamos a engañar. Está claro que el mercado del manga en España es bastante reducido y es difícil acertar con los títulos a publicar. Las encuestas no acostumbran a funcionar, ten en cuenta los casos de **Touch** o **City Hunter**. Las dos series eran pedidas insistentemente por los aficionados, y cuando por fin fueron editadas sus ventas fueron más que discretas. Sobre la publicación en España de **Fushigi Yuugi** no hay nada por ahora, aunque es una serie que podría tener éxito por aquí. La única manera de conseguir el manga o el anime de esta serie es a través de las ediciones americana o francesa, algo difíciles de conseguir. Respecto a **Generator Gawl**, tus deseos son órdenes para nosotros, y en este número de Minami podrás disfrutar de un artículo sobre dicha serie. ¡A mandar!

Paloma Piniella (Málaga)
Vaya, nunca es agradable dar malas noticias, pero parece que la decisión de cerrar **Detective Conan** es definitiva. Poco se puede hacer en estos casos, pero puedes mandar una carta a Planeta-deAgostini para expresarles tu desacuerdo con el cierre y tu disposición a seguir comprando la serie si la continuaran. Si se recibieran el número suficiente de peticiones de este estilo habría una posibilidad de que la editorial se planteara la continuidad de la serie, aunque es una esperanza bastante remota, no quiero engañarte. Una posibilidad para seguir disfrutando de esta serie si finalmente se cierra en España es conseguir la edición francesa, que se puede pillar a través de Internet o una librería de Barcelona (sin que sirva de precedente te diré que se trata de Tonkam, seguro que en algún número de Minami sale su dirección). La llegada a España de **Mint na Bokura** depende en cierta medida del éxito que tenga **Solamente Tú**, la otra obra de *Wataru Yoshizumi* que está en publicación actualmente.

Iván Molina (Baza, Granada)
¡Uy, ya nos gustaría a nosotros ser los organizadores de salones como los de Barcelona y Madrid! Bastante tenemos con colaborar en ellos. Hay que diferenciar entre salones y jornadas. Un salón es algo montado por una empresa profesional (aunque no demuestren demasiada profesionalidad en algunos casos) con un presupuesto considerable y fuera del alcance de una editorial como es la nuestra. Otra cosa son las jornadas sobre cómic y animación





Marina Giralt Llados, Lérida



que se vienen celebrando en diferentes partes del país. Dichos eventos son organizados por los propios aficionados, que se buscan la vida intentando conseguir subvenciones y facilidades por parte de las administraciones, que no son nada fáciles de conseguir. La publicación del manga de **Captain Tsubasa** (**Oliver y Benji**) en España es casi imposible debido a la gran extensión del manga (treinta y pico tomos sólo de la primera serie), que hace casi imposible su supervivencia en nuestro minúsculo mercado del manga. De **Evangelion** y **Bastard!!** no es probable que volvamos a hacer especiales, aunque cualquier novedad con respecto a dichas series las podréis leer en estas páginas, como siempre.

Direcciones de lector@s que quieren escribirse con otr@s otakus

Sonia García Esteban
C/ Riera D'Horta nº8 1º-2ª Esc. B
08027 Barcelona

Mari Seijo Señaris
Pol. De Elviña 2ª fase bloque 16
portal 1 5º-C
15008 La Coruña

Aina Mª Guerrero Fullana
C/ Médico José Darder nº9 7A
07008 Palma De Mallorca
(Baleares)

Iván Molina Martínez
Urb. Miguel de Cervantes nº53
18800 Baza (Granada)

Cristina Gutiérrez Fernández
C/ Josep Mª de Segarra nº 42
Urb. Can Salgot
08186 Lliçà D'Amunt (Barcelona)

Tomás Ruiz González
Calle Sondalezas Nº 14 6ºA
29010 Málaga

Valentín Rodríguez
cecin@sinectis.com.ar
Busca dibujantes para colaborar en un manga.

Michelle Escanes
michelleusa@uole.com

Marcos Caballero (Almonte, Huelva)
Como él mismo dice, un friki de **Evangelion** (muy curiosas tus postdatas, la próxima vez te soltaremos a *Matsuyama* para que te muerda, ya verás lo que es pasar miedo de verdad...). Y como buen friki de **Evangelion**, sus preguntas no podrían referirse más que, ¡oh sorpresa!, a **Evangelion**. Por ahora no se sabe nada de la publicación en España de las películas de dicha serie, lo máximo que podrás encontrar son algunas versiones subtituladas (no demasiado legales, todo sea dicho) que corren por ahí. A lo mejor en alguna librería especializada puedes encontrar alguna de ellas, sobre todo **Death&Rebirth**. La versión correcta del nombre de la autora de **Marmalade Boy** es, si no me equivoco, *Wataru Yoshizumi*. Ni *Yoshimizu* ni *Yoshizuki*, aunque es posible que al traducir los *kanjis* (ideogramas) de los que está compuesto el nombre original haya interpretaciones distintas.

Unai Sistiaga (Donostia)
El último tomo japonés de **I"S** del que tengo constancia por aquí es el número 13 (aunque es posible que haya aparecido alguno más para cuando esta revista vez la luz, ten en cuenta que entre la realización de este correo y la salida a la venta de la revista pasan unos dos meses). No existen noticias sobre una posible adaptación animada de dicha obra, para desgracia de sus fans. Por ahora parece que la intención de Planeta es editar la obra completa, y se ve que por esta vez las cifras de ventas no les llevan la contraria. Sobre el porqué de la tardanza en la aparición del tomo 2 de **Rurouni Kenshin**... la verdad es que las ediciones de Glénat siempre han destacado por su calidad y buena relación calidad-precio, pero la periodicidad siempre ha sido su gran problema. De todas formas parece que lo han solucionado, ya que los tomos 3 y 4 han salido en las fechas anunciadas, sin más problema. Nada por ahora del manga de **Card Captor Sakura**, por desgracia las obras de *CLAMP* no han tenido demasiado éxito en sus ediciones españolas


Tomás Coello, Ciudad Real

Silvia Mª de Fraga (Madrid)
Vamos con más preguntillas. Sobre la frecuencia con que aparecerá **Record of Lodoss War** poco te puedo decir, eso sólo lo saben en Norma. Debido a la peculiar situación de la línea manga de dicha editorial, la periodicidad y extensión de sus mangas es bastante irregular. De las *CLAMP* han aparecido en España cuatro de sus obras: **Luchadoras de Leyenda** (**Magic Knight Rayearth**), **RG Veda**, **Tokyo Babylon** y **X**, de las que tan sólo las dos primeras han sido publicadas en su totalidad. Todas se pueden conseguir fácilmente en la sección de números atrasados de la mayoría de librerías especializadas. Por lo que respecta al anime, tan sólo ha llegado a nuestro país **Card Captor Sakura**. Próximamente se volverá a editar **X**, de la mano de Planeta, y hace tiempo que viene rumoreándose que la versión animada de esta serie podría aparecer de la mano de Manga Vídeo, seguiremos informando.

Bueno, pues no hay espacio para más cartas. Pero antes de acabar os quería decir un par de cosas. Primero felicitar a todos los que enviáis dibujos, ya que el nivel ha subido muchísimo últimamente, volvéis a ponérnoslo muy difícil a la hora de elegir cuáles se incluyen en la revista. El otro es que además de vuestras cartas esperamos vuestras votaciones para la sección del Top Ten, ya sabéis que vuestra opinión es lo que cuenta. ¡Hasta el mes que viene!

Asuma Shinohara

Recordad, enviad todas vuestras cartas, dibujos, colaboraciones, críticas, regalos, etc, a:

ARES Informática - Revista Minami
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

¡HAZTE CON TODOS!

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

NO DEJES QUE TE FALTE NI UNO SOLO DE LOS EJEMPLARES DE LA MEJOR REVISTA DE MANGANIME

MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN



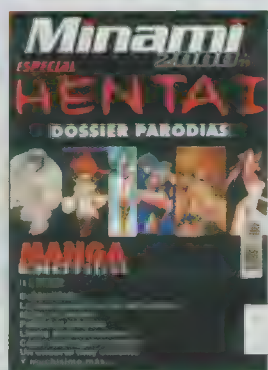








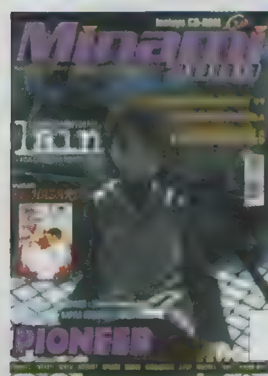




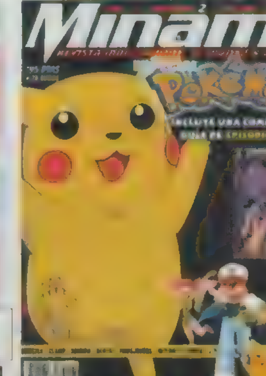


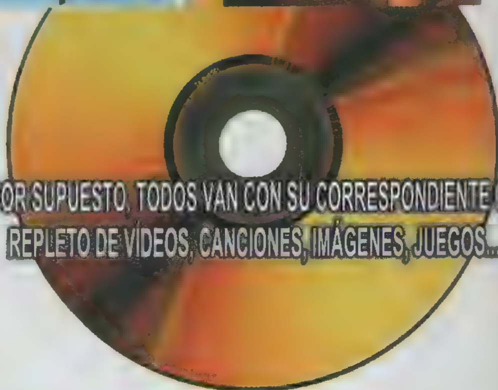












DATOS PERSONALES

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+350 ptas de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA

VISA - MASTER CARD:
FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 2.000 PTAS

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 7.540 PTAS

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 477 22 84

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

COMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música

Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Video

Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs

En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios

En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:

El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:

Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios). Para los de música se recomiendo instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami2000@aresinf.com

NOTA MUY IMPORTANTE

Tenemos muchas devoluciones de "CDs que no funcionan" que resulta que están perfectamente y que es fallo del usuario. Por favor, para que os sirva de referencia, los CDs o funcionan o no funcionan, pero no lo hacen a medias. Si se os ven por ejemplo los vídeos y las imágenes pero no se os escucha la música o corren las webs, es decir, si algún apartado os funciona pero otro no al CD no le pasa absolutamente nada, es problema de vuestro ordenador, algún cruce de vínculos o enlaces o algún problema con los programas asignados por defecto para ejecutar determinados ficheros.
Si podéis y os quedáis más tranquilos comprobadlo en el ordenador de algún amigo. Y si aún así tenéis problemas probad a visualizar el contenido del CD con el Explorador de Windows y no con el propio navegador del CD.

INSTRUCCIONES DEL CD



Ash acaba de cumplir 10 años, por lo que decide empezar su entrenamiento para llegar a ser el mejor Maestro Pokémon del mundo. Pero, desgraciadamente, el día decisivo se queda dormido, llegando tarde al reparto de Pokémons y descubriendo, tras aguantar las risas de su rival, Gary Oak, que ya no queda ningún Pokémon para él. Sin embargo, el Profesor Oak le concede un último Pokémon, aunque le advierte que puede darle problemas.

El Pokémon en cuestión es Pikachu, un roedor eléctrico que, aunque al principio es muy rebelde, pronto se hace amigo suyo, empezando así una larga serie de aventuras durante el transcurso de las cuales se les unen Misty, una chica cuya bicicleta Ash destroza, y Brock, un bonachón que aspira a convertirse en el mejor Criador Pokémon.

Así, irán consiguiendo muchos simpáticos Pokémons, como Bulbasaur, Squirtle, Charmander o Butterfree, que harán que sus aventuras sean emocionantes e inolvidables.

Sin olvidar al Team Rocket, los "malos" de la historia, y uno de los grupos más inclasificables de todos los tiempos.

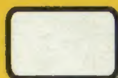
¿Conseguirá Ash convertirse en el mejor Maestro Pokémon del mundo?

Emitida primero por la Fox Kids de Canal Satélite Digital y posteriormente por Tele5, esta serie batió récords y causó furor en Japón, Estados Unidos y muchos otros países, y todo parece indicar que aquí en España sucederá lo mismo.



CONTENIDO





POKéMON

Minami

VHS



Ash acaba de cumplir 10 años, por lo que decide empezar su entrenamiento para llegar a ser el mejor Maestro Pokémon del mundo. Pero, desgraciadamente, el día decisivo se queda dormido, llegando tarde al reparto de Pokémons y descubriendo, tras aguantar las risas de su rival, Gary Oak, que ya no queda ningún Pokémon para él. Sin embargo, el Profesor Oak le concede un último Pokémon, aunque le advierte que puede darle problemas.

El Pokémon en cuestión es Pikachu, un roedor eléctrico que, aunque al principio es muy rebelde, pronto se hace amigo suyo, empezando así una larga serie de aventuras durante el transcurso de las cuales se les unen Misty, una chica cuya bicicleta Ash destroza, y Brock, un bonachón que aspira a convertirse en el mejor Criador Pokémon.

Así, irán consiguiendo muchos simpáticos Pokémons, como Bulbasaur, Squirtle, Charmander o Butterfree, que harán que sus aventuras sean emocionantes e inolvidables.

Sin olvidar al Team Rocket, los "malos" de la historia, y uno de los grupos más inclasificables de todos los tiempos.

¿Conseguirá Ash convertirse en el mejor Maestro Pokémon del mundo?

Emitida primero por la Fox Kids de Canal Satélite Digital y posteriormente por Tele5, esta serie batió récords y causó furor en Japón, Estados Unidos y muchos otros países, y todo parece indicar que aquí en España sucederá lo mismo.

CONTENIDO

POKÉMON

Minami

VHS

POKÉMON

POKÉMON

Minami

REVISTA INDEPENDIENTE DE MANGA Y ANIME

GALE



1 BULBASAUR



2 IVYSAUR



3 V



7 SQUIRTLE



8 WARTORTLE



9 B



13 WEEDLE



14 KAKUNA



15 B



19 RATTATA



20 RATICATE



21 S



25 PIKACHU



26 RAICHU



27 S

RIA POKÉMON™


NUSAUR


4 CHARMANDER

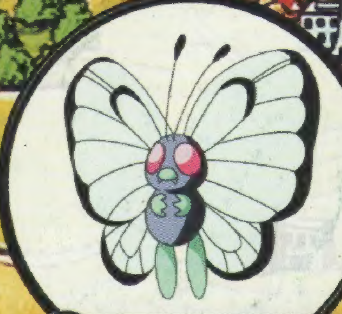

5 CHARMELEON


6 CHARIZARD

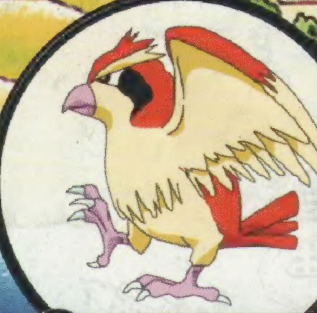

ASTOISE

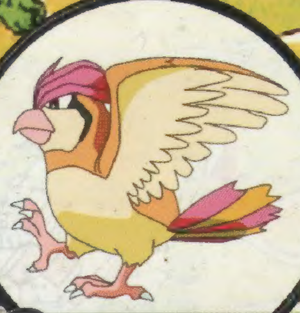

10 CATERPIE


11 METAPOD


12 BUTTERFREE

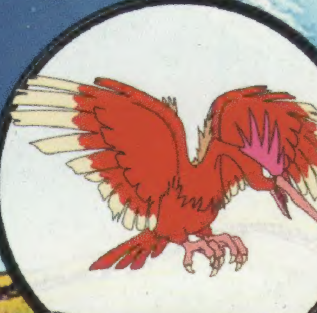

EEDRILL


16 PIDGEY


17 PIDGEOTTO


18 PIDGEOT


PEAROW


22 FEAROW


23 EKANS


24 ARBOK


NDSHREW


28 SANDSLASH


29 NIDORAN ♀


30 NIDORINA